ANIMONSTER

ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

MONTHLY/ Rp. 16.500 [P.JAWA]

VOL. 44
NOVEMBER

ヒカルの碁
GO!
HIKARU NO GO

GHOST HUNT • COUNT CAIN • AQUARIAN AGE • YUKIKAZE • KAMEN RIDER RYUKI • BONUS DOUBLE POSTERS

VEGA
FANTASY LAND
TOYS GAME ANIME MOVIES BOOKS SPORT

PESTA TUJUH BULAN

Rebut hadiah puluhan juta rupiah!
Mulai bulan Juni sampai Desember 2002,
baik hadiah Bulanan maupun hadiah akhir tahun!

2 Hadiah utama

- Handphone Nokia atau voucher belanja sebesar Rp.2.000.000
- Voucher belanja sebesar Rp.1.000.000

Rp.Rp.
Rp.Rp.
Rp.Rp.
Rp.

CARANYA:

- ***Boleh diikuti oleh semua orang***, baik ***Member Vega*** atau ***non-member.***
- Setiap pembelanjaan dengan kelipatan ***Rp. 50.000,-*** berhak ***mendapatkan 1 kupon undian*** dengan ***menunjukkan bon pembelian.***
- Bon pembelian yang berlaku dengan ***mulai tanggal 1 Juni 2002***, boleh dikumulatifkan, dan ***hanya berlaku sekali saja.***
- Lebih banyak anda mempunyai kupon undian, lebih besar kemungkinan anda menang.
- ***Isi kupon undian*** yang tersedia di setiap Outlet Vega ***sesuai dengan tanda pengenal anda (KTP, SIM, Pasport, Kartu Pelajar)***, kemudian masukkan ke dalam kotak ***"keberuntungan"*** yang juga tersedia di setiap outlet Vega.
- Semua kupon undian akan diundi ***setiap tanggal 15 setiap bulannya*** mulai ***tanggal 15 Juli 2002*** di ***Vega, Jl. Ranggamalela No. 3 Bandung.***
- Hadiah sudah dapat diambil mulai ***tanggal 16 setiap bulannya, mulai 16 Juli*** dan ***pajak hadiah*** ditanggung oleh pemenang sebesar ***10%.***
- Kupon undian yang belum beruntung berhak diikut-sertakan kembali di periode bulan berikutnya.
- ***Tidak diadakan surat menyurat*** untuk acara ***Pesta 7 bulan ini.***

NGGA CUMA ITU ADA

Undian kamu juga berhak untuk mendapatkan Hadiah Utama di akhir Tahun! (Desember 2002) Berupa:

1 hadiah ke-1: X-Box
2 hadiah ke-2: PS-2
3 hadiah ke-3: GB Adv.
5 hadiah ke-4: Voucher belanja senilai Rp. 500.000,-

Rp.Rp.
Rp.Rp.
Rp.Rp.Rp.
Rp.

Jadi Buat Apa Belanja Di Tempat Lain?

Kalau urusannya Game, Toys, Japan Hobbies, Animasi, Movies, dan barang-barang trend lainnya,

Langsung Saja Ke

VEGA
FANTASY LAND
TOYS GAME ANIME MOVIES BOOKS SPORT

Buat member Vega tetap discount 10-20%
Belum jadi member Vega? Buruan Daftar! Cuma Rp. 30.000/tahun

ISSUE #44
NOV' 2002

CONTENTS

HIKARU NO GO 08
AQUARIAN AGE 50

WHAT'S UP
SAISHU HEIKI KANOJO | 04
QUICK READ
TERROR HOTLINE | 06
FIRST IMPRESSION
GHOST HUNT | 16
FRESH!
DARK WATER | 22
SPECIAL REQUEST
THROBBING TONIGHT | 24
WHAT'S UP
YUKIKAZE | 30
SPECIAL INTRO
BoA | 42
INTRO
MALICE MIZER | 44
GUNDAM CHRONICLES
GUNDAM SEED MECHA | 56
MANGATALK
COUNT CAIN | 58
SPECIAL FEATURES
KAMEN RIDER RYUKI | 66

COMMON FEATURES
UP CLOSE & PERSONAL 20
LET ME TELL YOU A STORY 29
LEARN TO TALK JAPANESE 41
J-CULTURE 49
MODELLING 70

GOOD DAY, MONSTERS!

Selain isu-isu politik dan ekonomi, hal lain yang ngga kalah hebohnya dibahas di banyak media adalah mengenai fenomena 'dunia lain'. Bayangkan aja, sampai-sampai rumah kosong -- yang tadinya ngga diperhatikan -- jika disebut 'angker', mendadak bisa jadi salah satu 'objek turis'!

Animonster kali ini coba menerjemahkan fenomena 'dunia lain' ini dari sudut pandang dan pendekatan yang berbeda, khususnya dalam lingkup yang lebih sempit: anime, manga, atau film *live action* Jepang.

Penekanannya bukan sekedar pada kisahnya, melainkan juga apa yang dialami dan dirasakan oleh para karakternya yang secara 'terpaksa' harus berhubungan dengan 'dunia lain' itu. Seperti istilah *bule*, *"walk in other shoes"*, kita akan ajak kamu untuk mencoba mengerti dan berempati terhadap mereka yang 'istimewa' ini. Yang seringkali harus tersisih dari lingkungannya karena dianggap punya kelainan. Padahal justru biasanya hal [kemampuan berkomunikasi dengan 'dunia lain'] itu terjadi dengan sendirinya, bukan atas keinginan mereka.

Semoga lewat deretan kisah ***HikaGo***, ***Aquarian Age***, ***Ghost Hunt***, ***Terror Hotline***, ***Throbbing Tonight***, ***Count Cain***, ***Sen to Chihiro***, ***Honogurai***, atau bahkan ***The Eye*** -- bisa membuat kita makin mengerti bahwa 'dunia lain' adalah bagian dari dunia ini. Kita memang tak berharap untuk bisa berhubungan dengan dunia itu, tapi jika memang harus... semestinya kita tak perlu lagi merasa takut atau kesepian, jika ada teman-teman yang bisa mengerti kita.

Joe Lesmana,
*Yang demen nonton film serem... sembari bawa bantal ^_^*

WHAT THE...?!

By: 'Puss'

CREW
ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA

Pimpinan Perusahaan: Wendy Chandra **Pimpinan Redaksi:** Jonathan Lesmana
Design Consultant: Teteh Geboy **Illustrator:** Li Julian, Caet Sith
Layout dan Desainer: Ipunk, Wawan **Editor:** Aditya Rai, Vita Elisheva
Korespondensi: Mona Hiragashi, Kattleen, Aditya **Reporter:** Henry, Akiko Kajiwara
Reviewer: Silver 'Taz' Wind **Kontributor Artikel:** Maeyama Machiko, Tyas Palar, Slasherbird, Noir Ciel, Ryuu Nagareboshi, Kaito Kid, Eve, Amanda, Kitaoka Ryouhei, Kaoru no Kanojo.
Public Relation dan Promosi: Ira Novita
Pemasangan Iklan: Zha Lina [08159958079], megindo@hotmail.com
Sekretaris Redaksi: Dian Novianty **Costumer Care:** 021-5605115, 56969315
Koordinator Distribusi: Edolf **Kritik dan Saran:** animonster@bdg.centrin.net.id
Alamat Redaksi & Marketing:
Surya Building, Lt. 12 Suite 1208,
Jl. MH. Thamrin Kav 9, Jakarta 10350,
Telp. [021-39830998 dan 39830999],
Fax. [021-39830996]
Alamat Redaksi Bandung:
Jl. Moh. Iskat No.15A, Bandung 40171,
Telp. [022-4203414, 4266344],
Fax. [022-4266364]
Rekening Bank:
a/n. PT. Megindo Tunggal Sejahtera,
ac.: 777.0303.171,
BCA Cabang Dago - Bandung

Penerbit:
MEGINDO TUNGGAL SEJAHTERA

GHOST HUNT • COUNT CAIN • AQUARIAN AGE • YUKIKAZE • KAMEN RIDER RYUKI • BONUS DOUBLE POSTERS

SAISHU HEIK

Saishu Heiki Kanojo, atau dikenal juga dengan judul Inggrisnya *She, The Ultimate Weapon*, merupakan serial anime yang diangkat dari manga berjudul sama, karya **Takahashi Shin**. Manga yang diterbitkan oleh ***Big Spirits Comics*** ini dibuat menjadi anime oleh **GONZO** dan ditayangkan stasiun TV satelit **Sky Perfect TV**. ***SaiKano***, demikian judul ini biasa disebut oleh para penggemarnya, mulai ditayangkan pada tanggal 2 Juli 2002 yang lalu dan masih berlanjut sampai sekarang.

Shuji dan **Chise** adalah 2 siswa SMU yang berpacaran. Shuji yang kadang sok *cool* dan sulit menunjukkan perasaannya ini memiliki kepribadian yang sangat berlawanan dengan Chise yang manis, ceroboh, suka *gugupan* dan pemalu. Tapi rasa suka memang tidak memandang sifat, jadi mereka berdua saling tertarik. Chise berusaha membujuk Shuji untuk mengisi *diary* yang dikhususkan untuk mereka berdua, dan walaupun Shuji sempat malu-malu [dan kesal karena dia malu-malu!], akhirnya ia menyanggupi permintaan gadis itu.

Pada saat itu, Jepang sedang terlibat perang sehingga mereka sering mengalami serangan udara yang tiba-tiba dan berbahaya. Namun karena mereka tinggal di kota kecil, hidup mereka relatif lebih aman daripada orang-orang yang tinggal di kota besar. Chise sering sekali

KANOJO

menghilang saat ada serangan, namun Shuji tidak terlalu memikirkan 'kebetulan' tersebut.

Suatu ketika, mereka mengalami serangan udara yang amat dahsyat, dan bahkan memakan korban salah satu teman sekelas mereka. Ketika serangan itu terjadi, Shuji melihat kilatan sinar merah muda di angkasa yang menghancurkan semua musuh yang menyerang. Shuji yang ingin tahu mencoba mendekati arah sinar tersebut. Di antara puing-puing reruntuhan dan debu yang beterbangan, muncul sesosok tubuh... Chise! Tetapi Shuji *shock* melihat tubuh Chise yang tampak dipenuhi oleh berbagai jenis senjata dan modifikasi. Dari situlah terbongkar rahasia besar yang selama ini disembunyikan oleh Chise, bahwa ia adalah senjata terampuh yang dimiliki oleh militer Jepang. Chise telah merelakan tubuhnya di'acak-acak' oleh para ilmuwan di JSDF demi pertahanan dan keselamatan negara mereka.

Shuji tentu saja menjadi bingung gara-gara perubahan yang terjadi pada diri pacarnya tersebut. Tetapi memang dasarnya ia adalah anak yang baik, ia tetap bersikap mendukung pada Chise, dan ia pun mencoba untuk mengungkapkan perasaan dan perhatiannya supaya Chise tidak menjadi patah semangat. Apalagi Chise sudah cukup rendah diri karena tubuhnya yang ia anggap sudah bukan tubuh manusia itu, sehingga Shuji pun menjadi semakin sayang sekaligus simpati pada cewek itu.

Rahasia bahwa Chise adalah senjata rahasia pemerintahan pun hanya diketahui oleh mereka berdua. Bahkan keluarga Chise pun tidak tahu apa-apa tentang perubahan yang terjadi.

Banyak kejadian yang terjadi di sekeliling Shuji dan Chise, banyak penderitaan yang harus mereka tanggung. Ketika mereka sudah tidak tahan lagi, Shuji dan Chise memutuskan untuk melarikan diri dari segalanya. Tetapi saat Shuji menunggu seorang diri di stasiun kereta api, Chise yang sudah siap pergi tiba-tiba dipanggil oleh pemerintah karena ada serangan dari pihak musuh. Shuji menunggu sampai pagi sampai Chise datang dengan pakaian compang-camping dan tubuh luka-luka. Ia menangis karena tidak bisa memenuhi janjinya kepada cowok itu. Mereka berdua pun akhirnya tetap menjalani kehidupan 'normal' di kota mereka itu.

Masalah yang dihadapi keduanya makin berat waktu Shuji bertemu dengan **Fuyumi**-*sempai*, yaitu cinta pertama Shuji yang sekarang sudah lulus sekolah dan tinggal bersama dengan kekasihnya. Kekasih Fuyumi-*sempai* adalah anggota JSDF, dan tidak pernah ada di rumah. Wanita yang kesepian itu memanfaatkan perhatian Shuji yang masih memiliki perasaan tertentu kepadanya. Walaupun Shuji berusaha tidak mempedulikan Fuyumi-*sempai*, tetapi perasaannya pun sakit memikirkan Chise yang sedang menentang bahaya di garis depan pertempuran. Sedangkan Chise sendiri? Chise bertemu dengan seorang anggota JSDF yang memiliki kepribadian mirip dengan Shuji. Anggota militer bernama **Tetsu** itu selalu bersikap keras dan tegas terhadap para bawahannya, namun terhadap Chise, ia sangat lembut dan perhatian. Tapi Chise selalu ingat pada Shuji, walaupun ia sedang bertempur sekalipun, dan kita akan diperlihatkan bagaimana ia tetap menulis *diary* mereka berdua dengan tekun di sela-sela perang yang harus ia jalani.

Lalu apakah hubungan yang mereka pertahankan dengan mati-matian itu harus hancur begitu saja? Apa hubungan Fuyumi-*sempai* dengan Tetsu? Lalu bagaimana Chise dan Shuji mampu mengembalikan hubungan mereka seperti sedia kala. Bagaimana dengan Chise sendiri yang menganggap dirinya bukan manusia lagi?

Kalau kamu penasaran dengan *ending anime*-nya, mungkin kamu bisa mencoba serial manga-nya yang berjumlah 7 volume. Yang jelas, akan ada momen-momen dalam serial ini yang benar-benar menyentuh dan 'menyakitkan' perasaan kamu. Bagaimana dengan kualitas anime-nya sendiri? GONZO tentu saja sudah tidak perlu kita ragukan lagi bukan?

Anime ini didukung sederetan *seiyuu* yang menjanjikan *voice acting* yang luar biasa dan terjamin kualitasnya. Chise diperankan oleh **Orikasa Fumiko** [Celas - *Hellsing*, Yuzuki - *Chobits*] dan Shuji oleh **Ishiboda Shirou** yang sebelum anime ini hanya kebagian peran-peran kecil dalam *Meitantei Conan*. **Itou Miki** [Daidouji Sonomi - *Card Captor Sakura*, Olivia Carlisle - *Soul Taker*) menjadi seiyuu untuk Fuyumi-*sempai*, dan Tetsu, sang prajurit anggota JSDF, diperankan oleh seiyuu anggota Weib, **Miki Shinichirou** [Jezebel Disraeli - *Cain Hakushaku drama CD*, Shinguu Hayato - *Project ARMS*].

Serial yang bersub-judul ***The Last Love Song On This Little Planet*** ini memiliki *opening theme* berjudul ***Koi Suru Kimochi***, dan *ending theme* berjudul ***Sayonara***. Kedua lagu manis itu dinyanyikan oleh **Yato Yuria** yang bersuara lembut dan merdu.

Kalau kamu ingin melihat site resmi dari *Saishu Heiki Kanojo*, kamu bisa tengok di http://www.saikano.net/ . Di website itu, kamu juga bisa mendapatkan info berbagai *merchandise* resmi yang telah beredar untuk judul ini.

Shu-chan... terima kasih untuk perhatianmu kepadaku. Walaupun tubuhku sudah bukan tubuh manusia lagi, hatiku masih hati manusia. Dan aku tetap menyukai...

Reviewed by ***Silver Wind***

Data gambar dari majalah Newtype

Terror Hotline: True Stor

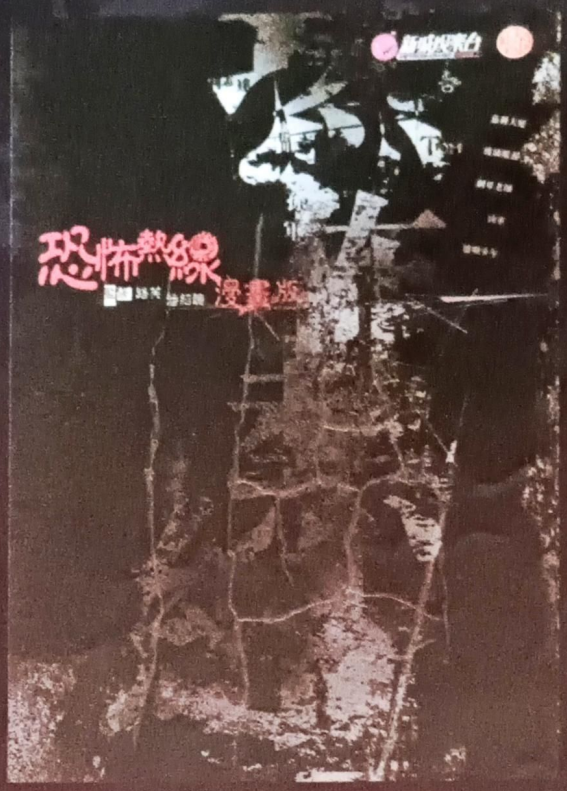
Tidak semua orang percaya bahwa dunia lain itu ada, padahal cukup banyak orang yang punya pengalaman berurusan dengan 'penghuni' dunia lain itu. Pernah dengar tentang 'KISMIS'? Bukan makanan, tapi singkatan dari Kisah-kisah Misteri, acara TV yang menampilkan kisah-kisah misteri berdasarkan pengalaman nyata. ***Terror Hotline*** yang terdiri dari 2 volume dan diterbitkan oleh M&C ini bisa disebut sebagai 'KISMIS' versi komik. Dikompilasi oleh Lu Fu dan Pan Shaocong, *Terror Hotline* merupakan kumpulan cerita seram yang diangkat dari kejadian nyata. Komik Hong Kong ini digambar oleh beberapa ilustrator yang berbeda untuk setiap cerita.

Orang Jepang dan Cina serta banyak kepercayaan di dunia percaya bahwa sesudah meninggal, jiwa seseorang akan menyeberang ke dunia lain. Namun kadang ia terjebak di antara dua dunia karena ada sesuatu yang belum terselesaikan. Sebelum urusan tersebut selesai maka ia tetap tinggal di dunia manusia sebagai arwah. Kadang arwah meminta bantuan orang yang masih hidup untuk menyelesaikan urusannya. Balas dendam, janji yang belum ditepati atau sekedar mengucapkan salam perpisahan...

Gedung Jia Li

Ilustrator: Sun Wei Jun

Berdasarkan kisah nyata tentang kebakaran besar yang menghanguskan pusat perdagangan Jia Li di Hong Kong tahun 1996. Ah Ming, pelayan di sebuah sauna kecil dekat gedung tersebut dihantui oleh suara aneh yang dikenalinya sebagai suara Paman Liang, teman kerjanya yang menghilang setelah kebakaran tersebut. Bos Wei, pelanggan tetap sauna tersebut yang mempunyai perusahaan di gedung Jia Li juga dihantui sama seperti Ah Ming. Ternyata pada hari musibah kebakaran itu terjadi, Bos Wei meminta Paman Liang untuk mengambil dokumen yang tertinggal di kantornya. Alangkah terkejutnya Bos Wei ketika Paman Liang menemuinya untuk menepati janjinya.



Air Mata Kaca

Ilustrator: Li Zhida

Diceritakan oleh Xia Lisi

Sering kali arwah tidak tenang sebelum orang yang ditinggalkannya rela melepaskan mereka pergi. Zi Peng dan Xiao Jing berbahagia menantikan kelahiran bayi pertama mereka. Sayang takdir berkata lain. Zi Peng tewas dalam kecelakan mobil. Tubuhnya dan wajahnya

penuh dengan serpihan kaca depan mobilnya. Sejak itu Xiao Jing dihantui oleh serpihan kaca yang menempel di wajahnya seperti butiran air mata.

Guru Piano

Ilustrator: Kang Jin Tiang

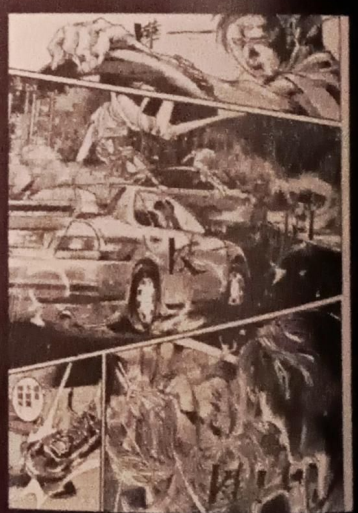
SMA Gong Li membeli sebuah piano antik yang dijual dengan harga murah untuk kelas musik. Karena guru musik sedang cuti hamil, dicarilah seorang guru pengganti. Penampilan Ibu Hera, sang guru pengganti, yang mengagetkan para murid terhapuskan oleh denting piano yang dimainkan olehnya. Namun kemudian ia menghilang secara misterius. Para murid seolah terhipnotis oleh permainan pianonya, bahkan ketika guru musik kembali mengajar, murid-murid menolak dan hanya ingin diajar oleh Ibu Hera. Dua orang murid yang merindukan permainan piano Ibu Hera tiba-tiba mendengar bunyi piano dari piano antik di ruang musik. Awalnya mereka senang melihat Ibu Hera kembali, tetapi mereka ketakutan ketika wujud guru piano itu berubah...

Mobil Hant...

Ilustrator: Tom So

"Jam menunjukkan pukul 5 sore, ramalan cuaca hari ini: hujan lebat, berhati-hatilah..."

Banyak orang percaya bahwa arwah penasaran kadang menghantui kita hanya untuk minta bantuan. Bagaimana kalau arwah itu bermaksud membalas dendam? Ah Wei membeli mobil bagus dengan harga murah. Saat Ah Wei mengajak Fei Xiang mencoba mobil yang baru dibelinya itu, tiba-tiba Fei Xiang melihat sosok wanita aneh dengan tubuh basah



kuyup menyelinap masuk dan duduk di kursi belakang saat mobil masih melaju. Fei Xiang yakin mobil itu bermasalah sehingga dijual murah. Ah Wei baru mempercayainya setelah melihat sendiri hantu wanita itu dan hampir terlibat kecelakaan. Ah Wei langsung mengajak Fei Xiang pergi ke apartemen si penjual mobil. Orang tersebut menolak mengembalikan uang Ah Wei. Ah Wei dan Fei Xiang yang tadinya marah dan ingin

membuat perhitungan, mengurungkan niat mereka saat melihat sosok wanita dangan tubuh basah kuyup melayang dan menyelinap masuk lewat jendela apartemen.

Bayangan Shao Nian

Ilustrator: Sun Wei Jun

Aku mencintaimu hingga maut memisahkan kita... Shao Nian dan Ting

Comic

Ting adalah pasangan serasi yang populer di sekolah. Ke mana pun Shao Nian pergi, Ting Ting selalu mendampingi. Setiap hari Ting Ting menemani Shao Nian berlatih basket. Suatu hari Ting Ting bermaksud membuat surprise, datang ke lapangan basket 1 jam lebih awal. Tetapi surprise ini malah menjadi tragedi yang menewaskan Ting Ting. Sejak itu Shao Nian selalu datang ke lapangan basket hanya untuk menanti sang kekasih yang tidak kunjung datang. Akhirnya akibat patah hati yang berkepanjangan Shao Nian jatuh sakit dan meninggal. Namun arwahnya tetap setia menunggu Ting Ting di lapangan basket, berdiri dengan kepala tertunduk di kegelapan...

Yang Tak terlupakan

Ilustrator: Lin Xiang Kun

6 tahun lalu A Hui berpisah dengan kekasihnya, Mei Ling yang pergi ke Kanada. Hari ini di tempat mereka berpisah, Mei Ling mucul kembali di hadapan A Hui. Kali ini A Hui tidak ingin kehilangan Mei Ling untuk kedua kalinya. Saat gadis itu pergi, A Hui mencarinya dan menelepon ke nomor yang diberikan Mei Ling. Apa yang diketahui A Hui kemudian membuatnya sadar apa sebab Mei Ling menolak lamarannya 6 tahun lalu...

Penumpang Misterius

Ilustrator: Tom So

Supir bus malam Hua sudah beberapa hari mendapatkan uang arwah (uang kertas yang dibakar untuk orang yang sudah meninggal) di kotak uangnya. Ia penasaran siapa yang berani membayar ongkos dengan uang arwah. Kemudian ia menyiapkan kotak khusus untuk melihat siapa pelakunya. Salah satu penumpang bisnya adalah seorang wanita yang membawa album foto dan selalu turun di taman desa. Hua baru menyadari, untuk apa wanita itu pergi ke taman malam-malam begini?

Ketukan Di Tengah Malam

Ilustrator: Chen Zen Liang

Kakek Fu punya hobi mendengarkan acara radio Terror Hotline setiap jam 12 malam, tapi keasyikannya terganggu oleh ketukan di pintu kamarnya. Begitu dibuka Kakek Fu hanya sempat melihat kelebatan bayangan seorang wanita. Kedatangan arwah penggangu itu membuat wadah dupa milik Kakek Fu pecah. Saat membeli gantinya pemilik toko bercerita bahwa di apartemen Kakek Fu pernah ada perampokan yang

menewaskan tiga penghuninya. Malam berikutnya Kakek Fu sengaja menunggu si penganggu untuk menanyakan apa yang diinginkannya. Apakah akhirnya Kakek Fu dapat menikmati acara Terror Hotline dengan tenang?

Apakah setelah membaca kisah-kisah nyata dalam *Terror Hotline* kamu percaya akan adanya dunia lain? Semuanya terserah pada penilaian masing-masing. Yang jelas, lebih baik membaca daripada mengalaminya sendiri...

all about
anime
manga
j-pop

modelling kit
and about japan
you must
read
ANIMONSTER

HAJIMARI

Lebih dari satu milenium yang lalu, seorang laki-laki yang telah kehilangan semangat dan tujuan hidup, memutuskan mengakhiri hidupnya di sebuah sungai. Suatu peristiwa yang amat tragis, tapi sekaligus juga akan menjadi suatu awal yang besar bagi seorang anak yang berada jauh di masa depan... Awal bagi seorang anak untuk menemukan, kemudian meraih mimpi dan cita-citanya...

Itulah permulaan dari anime ***Hikaru No Go*** yang biasa disingkat menjadi *Hikago*. Anime keluaran Studio Pierrot ini disutradarai oleh **Nishizawa Susumu**, sedangkan *design chara* ditangani oleh **Motohashi Hideyuki**, yang juga terlibat dalam anime *God Mars* dan *Fushigi Yuugi*.

Pengaruh anime satu ini di Jepang sana cukup hebat, mengingat *Nihon Ki-In* atau Asosiasi Igo Jepang jadi kebanjiran peminat. Alasannya sederhana saja. Mereka ingin jadi seperti Sai dan Hikaru ^_^;

MONOGATARI

Shindou Hikaru adalah seorang anak SD biasa, yang suatu hari memutuskan membongkar gudang milik kakeknya untuk mencari barang yang masih bisa dijual guna mendapatkan uang tambahan bersama **Fujisaki Akari**, teman masa kecilnya. Saat itu, dia menemukan sebuah *Igo Ban* tua. Anehnya, di ban itu terdapat bercak darah! Dan hanya Hikaru yang bisa melihatnya. Belum hilang rasa herannya, mendadak dia mendengar suara misterius, disusul munculnya sesosok laki-laki berpakaian zaman Heian yang kemudian membuatnya pingsan. Akari yang panik kemudian memanggil ambulans. Dalam perjalanan ke rumah sakit, Hikaru mendengar suara laki-laki tadi dalam mimpinya. Laki-laki itu mengaku bernama **Fujiwarano Sai**, seorang pemain Igo yang berasal dari zaman Heian [sekitar tahun 794-1195], dan menunggu seseorang yang bisa membawanya ke kancah pertandingan Igo kembali. Hikarulah orang itu!

Pada awalnya, tentu saja Hikaru menolak 'kehormatan' itu mentah-mentah. Menurutnya, Go itu kan permainan orang tua. Tapi setelah Sai membantunya dalam mata pelajaran sejarah [dan sebelumnya membuat Hikaru 'mabuk darat' karena kesedihannya], sebagai balas budi, Hikaru mampir ke *Igo Salon* untuk membiarkan Sai bermain, dengan perantara dirinya. Disanalah Hikaru kemudian bertemu dengan **Touya Akira**, seorang anak sebayanya yang disebut-sebut sebagai jenius. Touya adalah putra dari pemain Igo profesional terkenal yang dikatakan sebagai pemain paling mendekati *Kami No Itte*, yaitu **Touya Kouyou** [seiyuu: Tsuda Eizou], yang juga dikenal sebagai **Touya Meijin** [salah satu gelar tertinggi yang bisa diraih seorang Profesional]. Tapi tentu saja dia tak berkutik dihadapan Hikaru, yang bergerak sesuai perintah Sai.

Dimulai dari sini, Hikaru kemudian mulai merasa tertarik pada Igo. Debutnya dalam pertandingan resmi adalah saat dia menyamar menjadi anak SMP Haze untuk mengikuti pertandingan antar SMP bersama **Tsutsui Kimihiro** dan **Kaga Tetsuo** setelah terlibat dalam perselisihan Kaga dan Tsutsui. Disinilah Hikaru pertama kali merasakan kenikmatan bermain Igo yang sesungguhnya. Walaupun pada akhirnya dia harus mengakui bahwa dia masih sangat hijau dan mustahil untuk memenangkan pertandingan tanpa bantuan Sai, Hikaru memutuskan akan mulai bermain Igo dengan serius. Dia kemudian meneruskan SMPnya di Haze dan menghidupkan klub Igo bersama Tsutsui-san dan Akari. Sayangnya dia kemudian harus keluar dari klub sehubungan dengan keputusannya untuk menjadi *Insei* [calon pemain Igo profesional] guna mengejar Touya yang telah menjadi pemain Profesional. Perjuangannya dihiasi oleh pertemuan dengan sahabat-sahabat baru, dan para pemain Pro terkenal seperti **Seiji Ogata Dan 9, Atsushi Kurata Dan 6**, dan bahkan **Kuwabara Honinbo** yang merasakan 'sesuatu' saat berpapasan dengannya.

Akankah Hikaru menjadi seorang pemain Pro dan mengejar rivalnya yang telah terlanjur kecewa dengannya? Dan apakah Sai berhasil mencapai *Kami No Itte*? Apa pula yang akan terjadi pada mereka berdua selanjutnya, mengingat 'pasir' waktu Sai yang terhenti selama 1000 tahun sudah mulai bergerak lagi? Kalau mau tahu jawabannya, kamu bisa mengikuti kisah anime ini, atau menunggu terbitnya komik Hikaru no Go yang legal, yang akan dirilis dalam waktu dekat oleh M&C.

HIKARU NO GO

YAKUWARI

Shindou Hikaru

Cowok penggemar *ramen* ini tadinya seorang anak biasa yang tidak berminat pada Go sama sekali. Tapi setelah mulai bermain, dia malah ketularan Sai, dan jadi sangat bersemangat bermain. Hikaru yang awalnya ogah-ogahan bermain, dan bahkan masih belum menguasai *uchi kata* atau cara memegang biji Go dengan benar, perlahan-lahan mulai menjadi seorang pemain muda yang berbakat, dan mulai mengejar sosok Touya. Dia bahkan memutuskan bermain tanpa meminjam kekuatan Sai lagi. Hikaru telah berkembang dari seorang anak kecil, menjadi seorang remaja mandiri!

Seiyuu : **Kawakami Tomoko**

Peran lainnya : Motomiya Akane [*Harukanaru Toki No Naka De OVA*], Fujisaki Madoka [*Angelic Layer*], Tenjou Utena [*Shojo Kakumei Utena*]

Shindou Hikaru
Tgl lahir : 20 September
Gol darah : O
Ore no Go no naka ni Sai wa irukara!

Fujiwarano Sai

Sai dulunya hidup di zaman Heian dan merupakan seorang pemain Go ternama. Suatu kali, dalam pertandingan di hadapan *Ookimi* [kaisar], dia dicurangi lawan, dan malah dituduh melakukan kecurangan itu. Kecewa terhadap tuduhan itu, Sai memilih mengakhiri hidupnya dengan melakukan *jyusui* [bunuh diri dengan cara menenggelamkan diri]. Tapi kecintaannya pada Go serta belum tercapainya tujuan hidupnya untuk menguasai *Kami No Itte*, sebuah teknik Go yang legendaris, membuat jiwanya tetap hidup dalam sebuah *Igo Ban* [papan Igo]. Dia kemudian bertemu dengan **Torajiro** atau kemudian dikenal sebagai **Shusaku**, seorang anak yang kurang lebih berperan seperti Hikaru, dan meneruskan permainan Igo-nya. Setelah Shusaku meninggal dalam usia 34 tahun karena sakit, Sai kembali menunggu seseorang, dan menemukan Hikaru. Kecintaan pria yang menyukai anak-anak ini pada Igo terlihat dari kehebatannya mengingat seluruh langkah permainannya semasa hidupnya, maupun yang dilakukannya pada masa Shusaku. Sai memang kelihatan *cool* dan dewasa, tapi kadang dia malah lebih kekanak-kanakan ketimbang Hikaru, seperti saat terkagum-kagum melihat komputer [penasaran kenapa ada banyak pemain Igo di komputer ^ ^;], berjingkrakan kalau diijinkan bermain Go, atau memelototi akuarium. Bahkan menangis tersedu-sedu kalau Hikaru tidak mengijinkannya bermain atau menonton pertandingan Igo Pro. Satu lagi yang sangat diluar dugaan dari Sai: ia sangat benci kodok!!

Seiyuu : **Chiba Susumu**

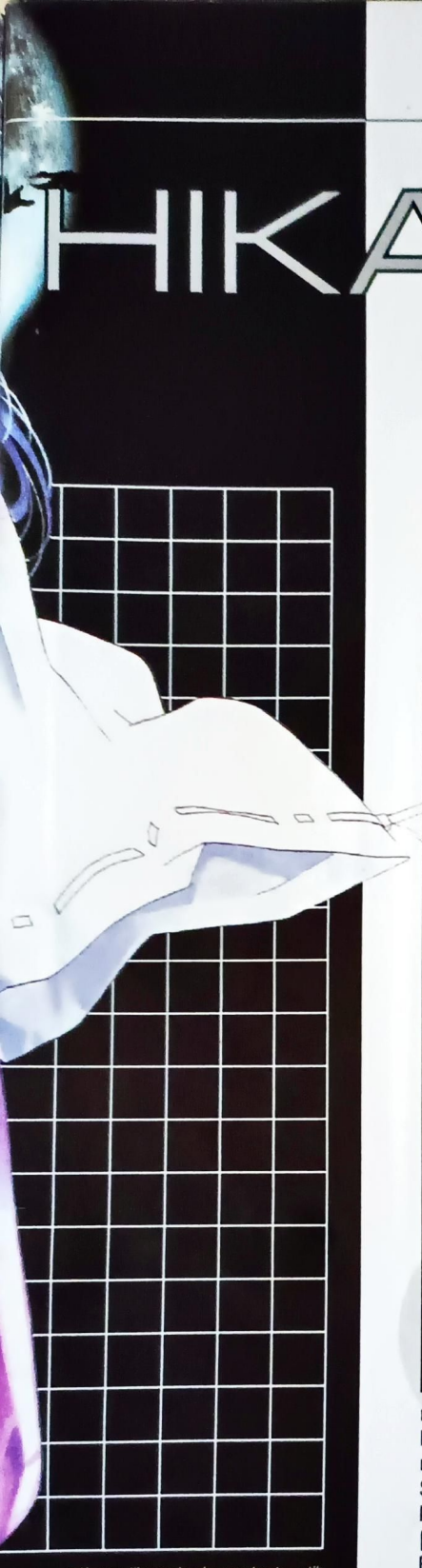
Peran lainnya : Youzen [*Senkaiden Houshin Engi*], Hiead Gner [*Megami Kohousei*], Mikage Aki [*Ayashi No Ceres*], TOWA [*Kaikan Phrase*]

Fujiwarano Sai
Tgl lahir : *unknown*
Gol darah : *unknown*
Ima wa Hikaru o mimamoruno wa daiichi!

Touya Akira

Diawali dengan sebuah pertemuan yang tak lebih dari sekedar kebetulan -- yang mempertemukannya dengan seorang rival abadi bernama Shindou Hikaru. Touya adalah sorang jenius dalam Igo yang sampai saat ini hanya bisa dikalahkan oleh ayahnya. Tapi rekor itu tumbang setelah dia bertemu 'Hikaru' yang mengalahkannya dengan telak 2 kali berturut-turut! Sejak itu, Touya sangat terobsesi mengalahkan 'Hikaru', tanpa menyadari bahwa yang dikejarnya sebenarnya adalah Sai, dan bukan Hikaru. Menurutnya, dia tak akan bisa mencapai *Kami No Itte* sebelum mengalahkan Hikaru. Dia sangat kecewa setelah mengetahui kekuatan Hikaru yang sesungguhnya, dan mulai menjauhi

Touya Akira
Tgl lahir : 14 Desember
Gol darah : AB
Tada mae ni.. Mae ni mukau dake

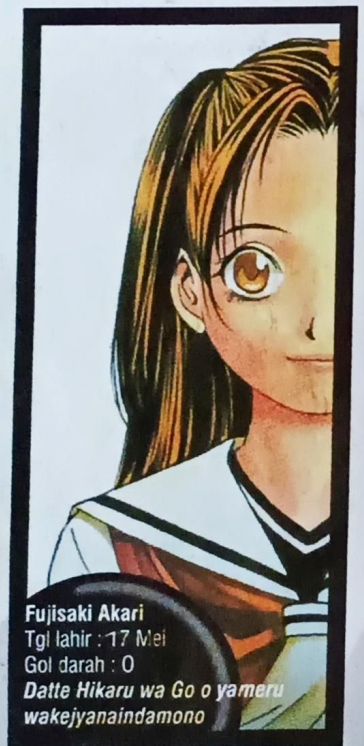


** Konon, jika seekor burung hantu putih menampakkan diri pada saat seseorang meninggal, jiwa orang itu akan tetap berada di dunia ini selama 1000 tahun lamanya*

cowok itu. Tapi jauh dalam hatinya, dia sebenarnya masih menyimpan rasa penasaran pada Hikaru yang terus berkembang dan mengejarnya.
Seiyuu : **Kobayashi Sanae**
Peran lainnya : Karen [*Gene Shaft*], Tokageda Kuroa [*Aquarian Age*]

Fujisaki Akari

Sahabat Hikaru yang selalu bersama sejak kecil. Sering mengkhawatirkan Hikaru yang menurutnya sembrono dan 'asal', dan sepertinya dia memang ada hati dengan cowok yang sering ribut dengannya itu. Waktu Hikaru mulai tertarik pada Go, Akari sempat bingung, tapi buntut-buntutnya dia juga jadi ikutan bermain Go, dan bergabung dengan klub



Fujisaki Akari
Tgl lahir : 17 Mei
Gol darah : O
Datte Hikaru wa Go o yameru wakejyanaindamono

Igo di SMPnya. Akarilah satu-satunya yang tidak bimbang apakah akan keluar dari klub atau tidak pada waktu Hikaru menyatakan akan menjadi *Insei*.
Seiyuu : **Kakazu Yumi**
Peran lainnya : Mikage Aya [*Ayashi No Ceres*], Sou Dakki [*Senkaiden Houshin Engi*], Sara [*Gundam X*], Leena Fujimura [*Megami Kohousei*], Haruka [*Sister Princess*]

Tsutsui Kimihiro

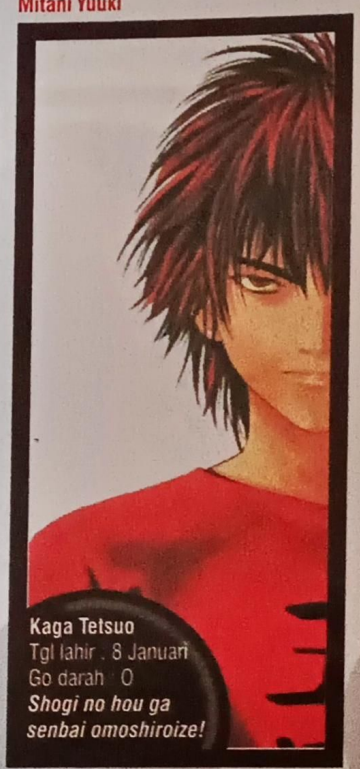
Senior Hikaru yang tampangnya agak *culun* ini tadinya merupakan satu-satunya anggota klub Igo di SMP Haze, sebelum kemudian Hikaru dan Akari meneruskan sekolah kesana. Orangnya ramah, tapi bisa sangat tegas, seperti pada waktu menghadapi Mitani yang bermain curang. Kemampuannya bermain Go tidak jelek, tapi sayangnya dia agak kurang *pede* [seperti membaca buku panduan saat bertanding di pertandingan antar sekolah ^ ^;]. Dia biasa menjadi lawan tanding Hikaru ataupun pengajar Akari di sekolah. Sebelum Hikaru mulai melangkah menjadi pemain Profesional, Sai sering meledeknya agar mencoba mengalahkan Tsutsui-san terlebih dahulu.
Seiyuu : **Tsumura Makoto**
Peran lainnya : Marco [*Slayers TRY*], Miki-chan [*GHIBLIES*], Harue [*Super GALS! Kotobuki Ran*]

Tsutsui Kimihiro
Tgl lahir : 23 April
Gol darah : O
Ichinensei dakedo boku no jyubai tsuyoinda.

Kaga Tetsuo

Teman seangkatan Tsutsui, dan juga kapten klub *shogi* [catur jepang]. Hikaru bertemu dengannya saat festival kebudayaan di SMP. Saat itu Kaga marah-marah begitu nama Touya Akira disinggung-singgung. Kaga memang punya kenangan yang kurang mengenakkan bersama Touya. Ayah Kaga mengancam anaknya tidak boleh pulang kalau dia kalah lagi dari Touya, dan Touya kecil mendengar pembicaraan mereka. Kaga yang selama ini menganggap Touya adalah rivalnya, sangat terhina sangat Touya bertanya dengan polosnya apakah dia harus mengalah atau tidak, dan menjadi sangat anti dengan Igo atau nama Touya Akira.
Walaupun saat ini menjabat sebagai ketua klub Shogi dan berkata tidak akan menyentuh Go lagi, dia tetap jago bermain Go. Kebiasaan Kaga saat main Go [dan sepertinya juga berlaku saat main *shogi*] adalah mengembangkan kipas bertuliskan '*Oushou*' [sebutan untuk pion raja dalam *shogi*]. Salah satu jasa Kaga bagi Hikaru adalah memantapkan hatinya untuk menjadi seorang *Insei*.
Seiyuu : **Itou Kentaro**
Peran lainnya : Aogiri Yuuhi [*Ayashi No Ceres*], Doll Isamu [*Super Doll Licca-chan*], Daisuke [*Kaikan Phrase*], Yukidarumon [*Digimon Adventure*]

Mitani Yuuki



Kaga Tetsuo
Tgl lahir : 8 Januari
Gol darah : O
Shogi no hou ga senbai omoshiroize!

Teman satu sekolah Hikaru dan Akari. Kemampuan bermain Gonya cukup hebat, walaupun pada awalnya dia sering bermain curang. Suatu kali dia kena batunya dicurangi, dan kalah 10000 yen di salon Igo langganannya. Hikaru dan Sai yang kasihan dan tertarik dengan kemampuannya dalam Igo kemudian merebut kembali uangnya, dan sejak saat itu Mitani mau bergabung dengan klub Igo, dan menjadi salah satu andalan tim. Sifat cuek dan asal ngomongnya masih ada, tapi paling tidak curangnya hilang. Mitani sangat marah dan kecewa waktu Hikaru memutuskan menjadi seorang Insei dan keluar dari klub. Mitani memiliki seorang kakak perempuan yang bekerja part time di Café Internet, tempat Hikaru menghabiskan musim panasnya dengan membiarkan Sai bermain Igo di internet.
Seiyuu : **Asakawa Yuu**
Peran lainnya : Rei Yozora [*Shin Hakkenden*], Priss Asagiri [*Bublegum Crisis Tokyo 2040*], Aoyama Motoko [*Love Hina*], Sefuru [*Harukanaru Toki No Nakade OVA*].

Waya Yoshitaka

Teman akrab Hikaru di institut Go. Sebelumnya, tanpa mengetahui identitas masing-masing, mereka pernah bertarung Go di internet. Di sana Waya menggunakan nick 'Zelda', dan termasuk dari sekian banyak orang yang penasaran dengan identitas 'Sai' yang menjadi jagoan di Igo internet. Waya banyak mengajarkan istilah-istilah serta seluk

Mitani Yuuki
Tgl lahir : 15 Oktober
Gol darah : AB
Ore datte Igobu nanka yameteyaru!

beluk dunia Go pada Hikaru yang masih sangat hijau, termasuk membantu menghilangkan ketakutannya bermain melawan orang dewasa. Teman akrabnya selain Hikaru adalah Isumi, Fukui Yuuta [seiyuu : Mizuta Wasabi], serta Nase Asumi. [seiyuu: Atsuko Enomoto]
Seiyuu : **Takagi Reiko**
Peran lainnya : Young Kane [*Lost Universe*], Kaola Suu [*Love Hina*]

Isumi Shinichirou

Sama dengan Waya, dia berteman dengan Hikaru di institut Go. Di usianya yang ke-21 tahun, dia sudah dua kali mencoba ujian untuk menjadi seorang pemain profesional, tapi sayangnya gatot

melulu ^ ^ Nantinya dia akan pergi ke negeri Cina dan menekuni Igo disana.
Seiyuu : **Suzumura Kenichi**
Peran lainnya : Kamiya Kouichi/Babel Ni Sei [*Babel Ni Sei Remake*], Kilio Nimra [*Break Age OVA*], Subaru [*Gear Senshi Dendoh*]

Kosuke Ochi
Teman Hikaru di dunia Insei, sama seperti Waya dan Isumi. Anak berkacamata ini sangat serius untuk anak seukurannya. Awalnya dia agak meremehkan Hikaru, tapi setelah Hikaru sesumbar bahwa dirinya adalah rival abadi Touya, pandangannya terhadap anak baru itu berubah total. Apalagi karena dia melihat sendiri bahwa Hikaru ternyata tak bisa diduga permainannya. Belakangan, dia bisa juga berteman dengan Hikaru. Kebiasaannya jika kalah bertanding adalah mengurung diri di WC dan mengetuk-ngetuk pintunya dengan jari.
Seiyuu : **Matsuoka Yoko**
Peran lainnya : Izumo Ginga [*Gear Senshi Dendoh*], Yoshio [*Tetsuwa Atom*]

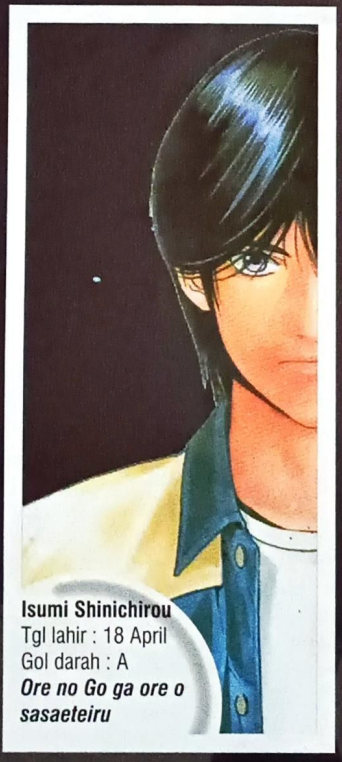
Seiji Ogata
Pria berkacamata penggemar ikan tropis dan mobil sport ini adalah seorang Dan 9. Ketertarikannya pada Hikaru sudah dimulai sejak Hikaru mengacaukan sebuah pertandingan amatir di Go di awal cerita. Berkat dialah Hikaru bisa mengikuti ujian masuk Insei [Hikaru kurang memnuhi persyaratan, dan sebenarnya sat itu sudah tidak mungkin lagi mendaftar]. Ambisinya saat ini adalah meraih gelar Meijin, Honinbo, serta bertanding melawan Sai.
Seiyuu : **Fujiwara Keiji**
Peran lainnya : Ron [*B'T X*], Azuma Hijikata [*Megami Kohousei*], Schneider [*Growlanser II PS 2*]

Atsushi Kurata
Cowok gendut yang tampangnya rada polos ini memegang Dan 6. Keahliannya ada pada analisa kemampuan lawan yang sudah digunakannya dalam judi pacuan kuda semasa SMP. Cita-citanya adalah merebut gelar Meijin dari Touya Meijin, serta menjadi Kisai, atau Honinbo selanjutnya.

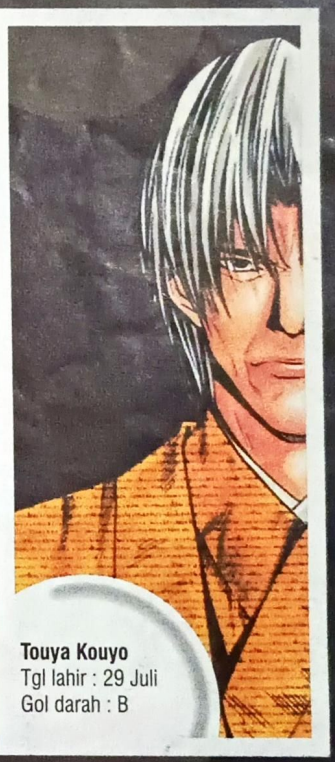
Touya Kouyo
Ayah kandung Touya yang walaupun kelihatan dingin, sebenarnya sangat ramah. Ajarannya pad Touya sejak kecil sukses membuat sang putra ingin mengikuti jejaknya menjadi pemain tangguh. Dialah orang yang dikatakan paling mendekati *Kami No Itte* saat ini, menjadikan Sai penasaran terhadap dirinya. Kouyo tertarik pada Hikaru, karena dia sadar berkat anak aneh itulah putranya terpacu untuk terus maju. Sama seperti Ogata, dia pun sangat ingin bertanding melawan Sai, yang akhirnya akan terwujud lewat pertandingan lewat internet.

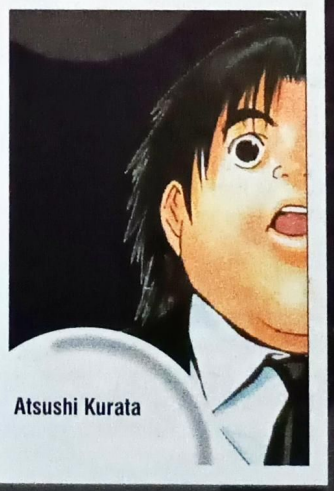
Kuwabara Honinbo
Orang tua yang bisa disejajarkan oleh Touya Meijin ini adalah seorang Honinbo, sebuah gelar yang setara dengan Shuusaku. Kakek yang suka tertawa aneh ini hobi menggoda pemain juniornya, terutama Ogata yang geregetan ingin mengalahkannya. Dia merasakan ada 'sesuatu' dalam diri Hikaru saat mereka berpapasan di depan lift, dan sangat yakin kalau anak itu seorang pemain yang kuat.
Seiyuu : Naya Rokurou
Peran lainnya : Mori Kouran [*Flame Of Recca*], Camus Aquarius [*Saint Seiya*], Sensui Shinobu [*Yuu Yuu Hakusho*]

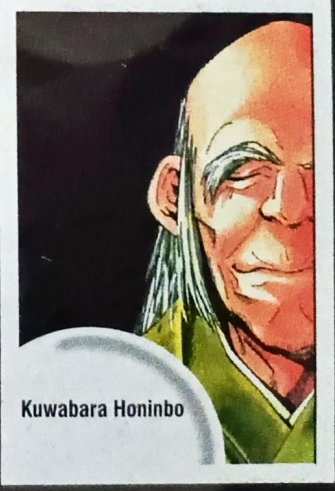
Waya Yoshitaka
Tgl lahir : 12 Agustus
Gol darah : O
Pro shiken ni ukaranai kagiri ippo mo saki ni susumanainda


Isumi Shinichirou
Tgl lahir : 18 April
Gol darah : A
Ore no Go ga ore o sasaeteiru

Kosuke Ochi
Tgl lahir : 2 November
Gol darah : A


Touya Kouyo
Tgl lahir : 29 Juli
Gol darah : B


Atsushi Kurata


Kuwabara Honinbo

Seiji Ogata
Tgl lahir : 17 Januari
Gol darah : A

MANGA

Anime *HikaGo* diangkat dari manga berjudul sama, hasil garapan dari *mangaka* **Obata Ken**, dengan cerita asli dari **Hotta Yumi**, dan **Yukari Umezawa Dan-3** sebagai konsultan teknik Igo.

Nama Obata Ken atau kadang dikenal juga dengan sebutan **Takeshi Obata** telah dikenal sebelumnya lewat *Chikara Densetsu Myth* [1992], *Arabian Majin Bokentan Lamp Lamp* [1994], dan *Karakuri Zoushi Ayatsuri Sakon* [1996]. *Mangaka* kelahiran Niigata, 11 Februari -- yang pernah menjadi guru dari Watsuki Nobuhiro ini -- memliki ciri khas, yaitu membuat karakter laki-laki dengan muka feminin, seperti yang dilakukannya pada desain karakter Sakon [Ayatsuri Sakon] dan Sai. Sedangkan Hotta sensei yang bertindak sebagai perancang jalan cerita *HikaGo* ini menyukai manga sejak kelas lima SD, bahkan terkadang mencoret-coret buku pelajarannya untuk membuat berbagai karikatur. Sebelum membuat komik Go, ia pernah membuat komik tentang balapan kuda.

Serial *Hikaru no Go* mulai tampil dalam *Weekly Shonen Jump* edisi 2/3 tahun 1999. Terdapat pula 6 kisah tambahan yang menceritakan karakter Akira Toya, Tetsuo Kaga, Asumi Nase, Yuki Mitani, Kurata dan-6, dan Sai. Khusus kisah tambahan Sai, cerita ini diadaptasi dari anime orisinil *HikaGo* yang diputar dalam acara Jump Festa 2001 yang diselenggarakan Shueisha di beberapa kota besar Jepang, dengan judul ***Sabaki no Ikkyoku! Inishie no Hanayo Sake***. Menceritakan tentang pertandingan Hikaru melawan seorang pemilik toko antik yang licik saat mencari pengganti gelas Kaga yang pecah [disinilah akan ketahuan kalau Sai benci kodok ^_^].

Se-*simple* itukah kisahnya? Ngga dong, sebab kakek itu ternyata seorang pemain Pro Dan 5!

Di tahun 2000, Takeshi Obata dan Yumi Hotta memperoleh penghargaan *Shogakukan Comics Prize* ke-45 untuk jalan cerita manga dan ilustrasi yang menarik. Yukari Umezawa memperoleh popularitas tersendiri sebagai artis pemain Igo Pro di kalangan remaja, dan kini sibuk mengisi kolom Igo di berbagai media selain di "*Go, Go, Igo*" yang terdapat di setiap akhir episode anime.

Manga ini sampai saat ini masih terus berlanjut di Jepang sana dalam majalah bulanan *Shonen Jump*, dan sudah mencapai volume 17, yang mengetengahkan perjuangan Hikaru di tengah-tengah dunia profesional Igo, dan tentu saja, hubungannya dengan Sai, yang karena alasan yang belum diketahui, tiba-tiba menghilang dari dalam diri Hikaru.

ASOBI MONO

Selain berjaya di anime dan manga, Hikaru dan Sai juga telah hadir dalam *game* bergenre *adventure*, untuk *console* Play Station dengan judul ***Hikaru No Go ~ Heian Gensou Ibonroku***. Game ini mengambil *setting* di jaman Sai pernah hidup, yaitu Heian. Karena suatu sebab, Hikaru dan Sai terbawa ke jaman ini, dan uniknya, mereka bertemu dengan Akira, Waya, Isumi, Kaga, dan yang lainnya dengan kanji nama yang berbeda dari orang aslinya yang ada di jaman Heisei. Kalau melihat beberapa *screen capture*-nya, sepertinya dalam *game* ini kita juga akan dapat kesempatan bermain Igo sebagai Hikaru. Dan, selain game untuk Playstation ini, terdapat juga ***Hikaru No Go*** serta ***Hikaru No Go 2*** untuk *console* Game Boy Advanced.

ONGAKU

Anime ini hingga saat ini telah memiliki 5 macam lagu OP dan ED. Mereka adalah: ***Get Over*** [1st OP] oleh dream, ***Bokurano Bouken*** [1st ED] oleh Kids Alive, ***Hitomi No Chikara*** [2nd ED] oleh Misuki Arisa, ***I'll Be The One*** [2nd OP] oleh HAL, dan ***SINCERELY ~ever dream~*** [3rd ED] oleh dream.

REKISHI

Walaupun bersetting di masa sekarang, anime satu ini kental unsur sejarahnya. Dimulai dari nama Sai yang memasukkan partikel 'No' di antara nama keluarga dan nama kecilnya. Ini adalah kebiasaan orang-orang pada masa Pra-Modern di Jepang. Lalu fakta bahwa permainan Igo sendiri sudah dikenal sangat lama di negeri Sakura itu.

Kenapa harus zaman Heian? Ini disengaja oleh Obata-sensei dan Hotta-sensei, karena catatan permainan Igo tertua ada dalam novel **Genji Monogatari** yang ditulis oleh **Murasaki Shikibu** dari masa itu [makanya Sai mengaku pernah ketemu dengan pengarang wanita terkenal itu].

Yang menarik adalah nama keluarga Sai, yaitu Fujiwara. Pada zaman Heian, walaupun tampuk pemerintahan tertinggi ada di tangan kaisar atau **Tenno**, tapi yang memerintah adalah keluarga Fujiwara, yang bermula dari **Fujiwarano Kamatari**. Apakah Sai berasal dari keluarga Fujiwara ini? Mungkin juga, mengingat penampilannya yang memang seperti bangsawan layaknya pada zaman itu.

Permainan Go sendiri sebenarnya berasal dari Cina, yang sekitar abad ke-8 dibawa ke Jepang. Permainan yang sangat populer di periode Heian ini awalnya hanya dikenal oleh para bangsawan saja, tapi pada abad ketiga belas, permainan ini mulai dikenal kalangan rakyat luas.

Seperti halnya Shogi, Go pun biasa digunakan sebagai sarana untuk membuat strategi dalam peperangan.

Perbedaan Igo dengan Shogi, pertama-tama adalah jumlah kotak di *ban* atau papan. Jumlah kotak Shogi *ban* adalah 81 [9 x 9], sedangkan Igo *ban* memiliki luas 324 kotak [18 x 18]. Tapi berbeda dengan Shogi, bidak Igo diletakkan di titik pertemuan dua garis yang disebut *Me* [mata] yang berjumlah 361 *Me*. Dalam Igo, pemain yang memegang bidak putih umumnya pemain yang lebih ahli ketimbang bidak hitam, karena pemegang bidak hitam berhak jalan lebih dulu.

OWARI

'Kenapa orang harus berbuat curang untuk menang?' kata-kata Sai ini sangatlah 'telak' bagi kita yang hidup di dunia penuh persaingan ini. Hidup Sai hancur karena perbuatan curang

seseorang. Wajarlah jika dia sangat membenci perbuatan serupa.

Terlepas dari perasaan Sai, perbuatan curang itu sendiri sebenarnya apa gunanya? Kemenangan? Gelar? Hadiah? Patutkah itu dibanggakan kalau didapatkan dari menipu? Yang paling membahagiakan dari sesuatu kompetisi mungkin memang suatu kemenangan, tapi sebenarnya perjuangan kita untuk sampai ke sanapun merupakan suatu kebanggaan dan kebahagiaan tersendiri. Haruskah kegembiraan itu kita kotori dengan penipuan? Sayang sekali jika iya.

Bila kita ingin suatu keinginan kita terkabul, kita harus siap untuk kehilangan sesuatu yang lain. Dengan kata lain, segala sesuatu harus didapat dengan perjuangan, dan tak jarang memerlukan pengorbanan. Lihat saja Hikaru. Dari yang 'buta' Igo, menjadi seseorang diperhatikan oleh Kuwabara Honinbo yang merupakan pemain senior. Tapi, dibalik semua itu, dia juga kehilangan cukup banyak, mulai dari kegembiraan bermain bersama teman-teman seklub Igonya di SMP, sampai nilai sekolah yang pada jeblok karena keasyikan bermain Igo dan membuatnya terancam di DO dari sekolah. Dan bahkan pada akhirnya dia akan menemui suatu kenyataan yang sangat menyedihkan mengenai Sai. Tapi terkadang meraih mimpi sendiri itu memang lebih penting, bukan? Karena itu, percayalah pada apa yang kita yakini itu benar, dan raihlah cita-citamu!! *'Yukou!!'*

Reviewed by ***Noir Ciel****.*
Dedicated to all HikaGo fans,and a February Girl.
And special thanks for Sanji-san, Yayoi-san and Mutsuki-san.
Thanks for your great support!!

WHAT IS 'GO'?

Kepopuleran *Hikaru no Go* membuat banyak orang mulai tertarik dengan *Go*. Apa sih *Go* itu? Samakah *Go* dengan catur?

Go (atau Igo) muncul di China kira-kira 4000 tahun yang lalu, dan mulanya dipakai sebagai alat untuk meramal nasib. Setelah itu lama-kelamaan *Go* menjadi jenis permainan. Di tahun ke-6 Tenpyo Shoho [jaman pemerintahan dinasti Yuan di China], *Go* dibawa ke Jepang oleh *Kibidaijin* sesudah kunjungannya dari China.

Perkembangan permainan ini awalnya berjalan lambat karena hanya kalangan bangsawan saja yang bermain *Go*. Tapi mulai jaman Edo [1615-1868], pada pemerintahan Tokugawa, permainan ini mulai disebarkan ke rakyat untuk suatu tujuan mulia, yaitu perdamaian. Maka mulai bermunculan ahli-ahli *Go*, dan peraturan serta taktik-strategi pun makin berkembang. Bahkan pernah ada sekolah khusus *Go* yang didirikan oleh Toyotomi Hideyoshi.

Seiring perkembangan jaman, tidak hanya orang Jepang, China dan Korea yang menyukai permainan *Go*, tapi bangsa Barat pun ikut tertarik. Di Jepang sendiri sudah ada perkumpulan *Go*, yaitu *Nihon Ki-in*, dan di daerah-daerah pun ada perkumpulan *Go*, misalnya *Kansai Ki-in*. Bahkan tiap tahun, rutin diadakan Kejuaraan Dunia Go. Cuma disayangkan masih sedikit orang Indonesia yang tertarik pada *Go*. Di Jepang sendiri, *Go* bukanlah permainan yang populer di kalangan remaja. Mungkin ini karena *image Go* adalah permainan yang sulit dan hanya cocok untuk kalangan orang tua saja [seperti yang Hikaru Shindo pikirkan dulu ^^;]. Semoga saja setelah membaca artikel ini, kalian akan tertarik dengan permainan *Go*... ^0^

TOOLS

Papan *Go* [*Igo Ban*] ada 2 jenis, yaitu ukuran 13x13 dan 19x19. Bagi para pemula, dianjurkan menggunakan papan 13x13 lebih dahulu. Mengapa? Hal itu akan dijelaskan nanti. Ada papan yang berbentuk seperti meja kecil dan ada yang berbentuk bilahan papan biasa saja. Pada papan Go terdapat 9 titik, yang disebut *Hoshi*, yang pusatnya disebut *Tengen*. Dengan 9 *Hoshi* itu, maka papan *Go* dibagi menjadi: 'tengah', empat 'sudut', dan empat 'tepi'.

Selain papan *Go*, tentu saja diperlukan 'bidak' batu yang berwarna hitam-putih. Jumlah batu hitam 181, sedang batu putih 180.

ETIQUETTE

Karena Go adalah permainan yang memerlukan konsentrasi tinggi, maka ada beberapa hal tertentu yang harus dipatuhi supaya tidak mengganggu konsentrasi pihak lawan:

1. Sebelum mulai dan selesai bermain, biasakan saling menghormat. [sedikit membungkuk dan mengucapkan "onegai shimasu"]
2. Pikirkanlah terlebih dahulu sebelum meletakkan batu di atas papan. Jangan mengubah sesudah meletakkannya.
3. Walau diberi kesempatan berpikir, janganlah terlalu lama.
4. Jangan memukul papan Go, membunyikan batu, ataupun berteriak sehingga mengganggu konsentrasi lawan.

LET'S PLAY!

Pemain dengan batu hitam mendapat kesempatan lebih dahulu. Undian siapa yang menggunakan batu hitam, dilakukan dengan cara salah seorang mengambil segenggam batu hitam, lalu lawannya menebak jumlah batu di tangannya itu [ganjil atau genap]. Jika tebakan lawan benar, maka pihak lawan menggunakan batu hitam, begitu juga sebaliknya.

Tujuan permainan *Go* adalah membuat *Ji* [teritori] lebih luas dari pihak lawan. Maka dibutuhkan taktik-strategi yang tepat untuk menghalangi lawan membuat *Ji*. Agar bisa membuat *Ji*, maka batu-batu yang kita mainkan harus terkoneksi tanpa terpotong -- bahkan kalau bisa kita memotong batu lawan yang sudah terkoneksi, dengan cara 'memakannya'.

Karena bertujuan membuat *Ji* yang luas, maka pemula dianjurkan menggunakan papan 13x13. Karena semakin luas papan, maka semakin rumit langkah yang harus dilakukan. Satu kecenderungan yang dilakukan pemain pemula adalah senang memakan batu milik pihak lawan. Memang perlu memakan batu milik lawan, tapi apa gunanya jika pada akhirnya justru lawan mempunyai *Ji* lebih luas? Akan lebih baik sebelum memakan batu lawan, kita memperkuat *Ji* sendiri terlebih dahulu. Bahkan kadang perlu melakukan taktik perangkap, yaitu mengorbankan batu milik sendiri untuk dimakan lawan, tapi nantinya kita bisa memotong koneksi batu lawan, bahkan memakan batunya lebih banyak dari yang telah ia ambil.

Ada juga variasi permainan *Go*, yaitu menggunakan *handicapped*. Dengan *handicapped*, maka pengguna batu putih boleh meletakkan terlebih dahulu beberapa batu sesukanya, sebelum pengguna batu hitam mulai meletakkan batunya [seperti yang Akira Touya tawarkan pada Hikaru Shindo dalam pertandingan pertama mereka]. Keberuntungan *handicapped* [jika kita menggunakan batu putih] adalah kita dapat meletakkan batu-batu terlebih dahulu dalam posisi strategis. Tapi itu dapat menjadi 'senjata makan tuan' jika kita tidak dapat menjaga *Ji* dengan baik.

Terdapat beberapa istilah dalam permainan *Go*. Seperti *Joseki* [aturan], *Atari* [posisi dimana batu kita terkepung lawan, dan hanya ada satu jalan keluar], *Shicho* [salah satu cara untuk menghindari Atari dengan membuat koneksi batu lagi], *Yose* [tahap akhir permainan Go] dan masih banyak lagi yang jika harus dijelaskan satu-persatu bisa memakan banyak halaman.

Permainan *Go* dinilai sudah selesai jika tidak ada tempat lagi untuk membuat *Ji* atau memakan batu pihak lawan. Saat itu, mulailah dihitung berapa *Me* [mata] yang dimiliki masing-masing pihak di teritorinya.

Walau *Go* dan catur sama-sama *war games*, tapi yang membedakan adalah catur bertujuan menjatuhkan raja pihak lawan, sedang Go membuat *Ji* seluasnya. Bahkan dalam *Go* terdapat nilai seni dan filosofi yang indah. Tanpa disadari, sering kita membuat suatu gambar yang indah di atas papan *Go* dengan batu-batu kita.

Yang mengasyikkan dalam permainan ini, selain

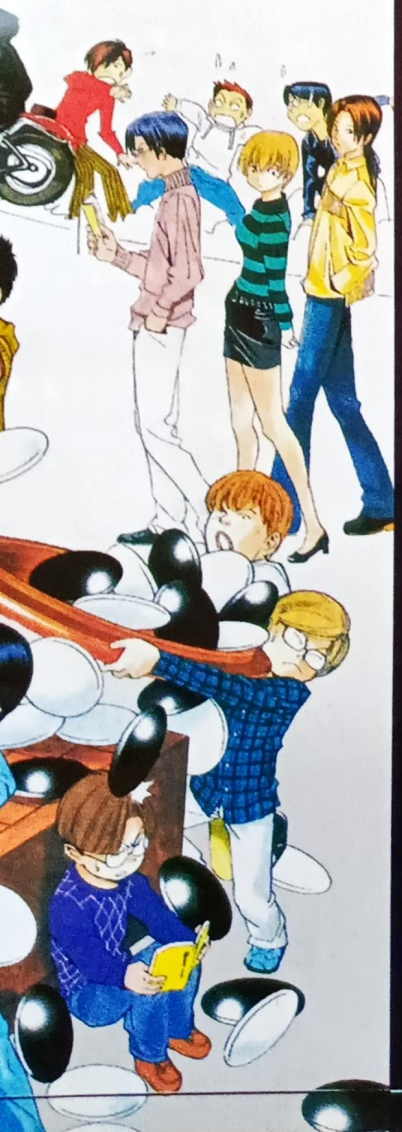
tidak membutuhkan tempat yang luas, kita bisa membaca pikiran orang lain. Tentu saja itu berkembang alami, seiring seringnya kita bermain *Go*, karena kita diharuskan menebak taktik lawan.

Seperti halnya permainan lain, pemain Go pun ditempatkan dalam beberapa level. Yang pertama adalah *Kyu*. Dimulai dari *30 kyu*, lalu naik satu persatu sampai *1 kyu*, sesudah itu masuk ke level yang lebih tinggi yaitu *Dan* yang dimulai dari *1-dan*. *Dan* tertinggi adalah *9-dan*.

Sayangnya, di Indonesia memang jarang di jual peralatan *Go*. Jadi bagaimana jika kita mau bermain *Go*? Cara termudah adalah dengan men-*download Go games* dari beberapa *site* di internet. Salah satunya terdapat di **yahoo! Game**.

Tertarik? Mari bermain *Go* dan rasakan daya tariknya!

Reviewed by ***Ryuu "Sai" Nagareboshi***
Sources: The Theory & Practice of GO [O. Korschelt], Cara Bermain GO Untuk Pemula [Pusat Kebudayaan Jepang]



IGO CLASS

Persatuan Igo Indonesia dengan **Japan Foundation** mulai bulan Agustus mengadakan *Igo Class* yang direncanakan selama 10 minggu. Pembukaannya berlangsung meriah dan dihadiri oleh ketua Japan Foundation. Tujuan acara ini adalah untuk memperkenalkan permainan *Igo* pada masyarakat Indonesia dan supaya makin banyak penggemar permainan Igo di Indonesia. Pada pembukaan sudah mulai diperkenalkan dasar-dasar Igo seperti pengenalan alat, langkah awal dalam permainan, juga sedikit taktik permainan.

Igo sendiri mulai masuk ke Indonesia kira-kira pada tahun 1986, yaitu saat Japan Foundation dikunjungi oleh pemain *Igo* profesional dari Jepang. Sejak saat itu dimulailah kegiatan bermain *Igo* di Japan Foundation yang diikuti oleh orang Indonesia dan orang Jepang yang tinggal di Indonesia secara rutin seminggu sekali.

Tak disangka begitu banyak orang yang bergabung dalam pelatihan, akhirnya mulai minggu kedua para peserta dibagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas sore mulai jam 14.30-18.30, lalu kelas malam dari jam 18.30-20.30. Disebabkan antusiasme yang tinggi, kadang kelas malam selesai baru jam 21.00 karena beberapa peserta keasyikan bermain ^ ^;

Karena tidak dibatasi umur, maka peserta datang dari berbagai kalangan, ada anak SMU, mahasiswa, bahkan orang yang sudah bekerja.

Para peserta dididik oleh beberapa orang, salah satunya Jap-sensei. Beliau pernah mewakili Indonesia dalam kejuaraan dunia. Setiap minggu peserta diberikan teori baru dan langsung dipraktekkan saat itu juga. Sensei-tachi menguji peserta dengan membuat suatu posisi tertentu di papan display lalu mengajak peserta berdiskusi untuk memecahkannya. Tentu saja sensei-tachi mengawasi tiap peserta bahkan memberi petunjuk jika ada peserta yang kebingungan. Kadang sensei-tachi ikut serta melawan peserta. Walau namanya pelatihan, suasana kelas terasa santai dan menyenangkan. Tentu ini berkat sensei-tachi yang mampu mendekati para peserta sehingga kita tidak segan-segan bertanya pada mereka. Apa sajakah yang diajari? Tentu saja dasar-dasar dan taktik permainan *Igo* dengan semua istilahnya, seperti Shicho, Geta, Atari, dan lain-lain. Para peserta diberikan fotokopi dasar Igo, juga *homework* berupa puluhan soal posisi Igo yang harus dipecahkan.

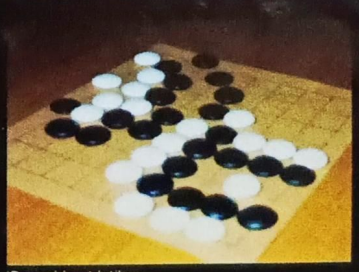
Apa yang membuat para peserta tertarik bermain *Igo*? Menurut beberapa dari mereka, karena *Igo* bisa menghilangkan stres. Ada yang karena ingin mempelajari kebudayaan Jepang dan ada juga yang tertarik setelah menonton *Hikaru no Go* ^ ^;

Apakah setelah kelas ini selesai maka tidak ada lanjutannya? Jap-sensei mengatakan ada rencana untuk membuka kelas *Igo* lanjutan bagi para peserta, tapi tentu saja akan dilihat dulu jumlah peserta yang tertarik. Persatuan Igo Indonesia baru saja membuat *mailing list* di Yahoogroups, alamatnya: persatuan_igo_indonesia@yahoogroups.com

Berminat? Mari bergabung dalam *Igo class* berikutnya!

Reported by ***Ryuu Nagareboshi***
Special thanks to Sensei-tachi who give us "special lesson", and also my fellows: Ferrum, Tomy, Diego. Igo rules!

Suasana kelas



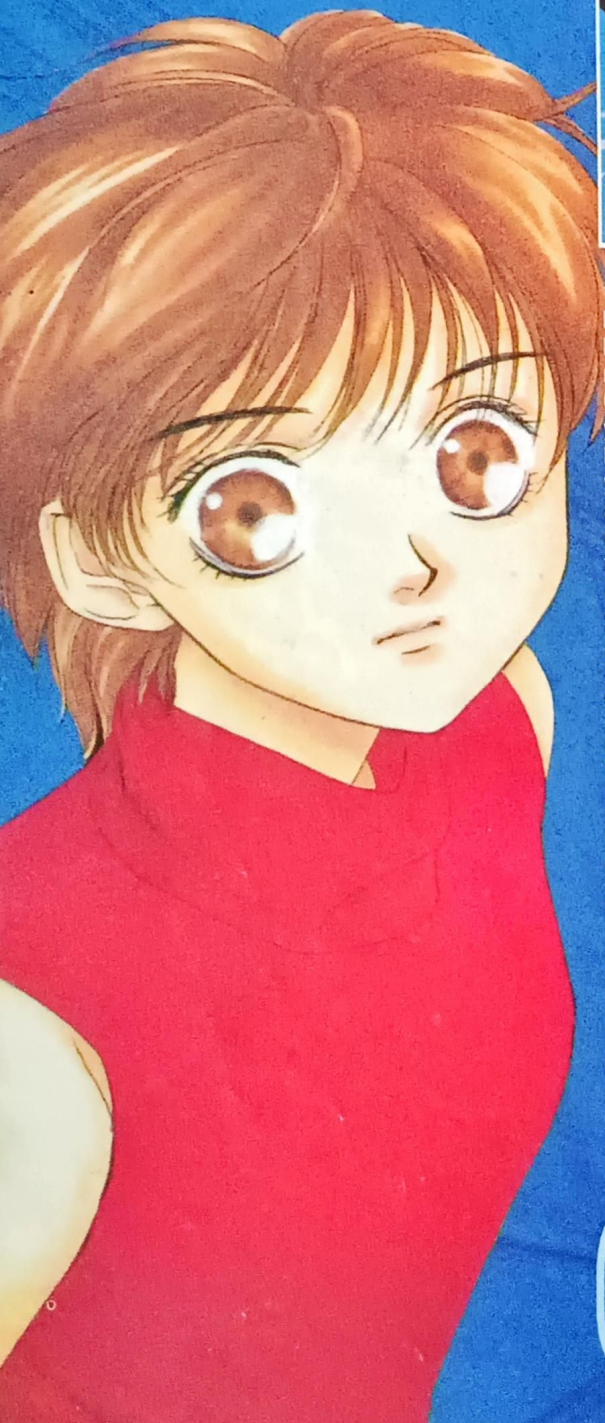
'Papan' buat latihan

Salah satu murid berfoto bersama Jap-sensei

FIRST IMPRESSION

Ketemu hantu? Mungkin kamu akan kontan menjawab, *"Iiiih, enggak deh! Ma kasih!"* Tetapi mungkin ada juga yang akan menjawab, *"Wah, kayaknya asyik! Jadi ingin!"* Nah, kedelapan tokoh utama dalam serial ***Ghosthunt*** mungkin sebenarnya bukan tergolong orang yang menolak ataupun ingin sekali ketemu hantu. Tapi berurusan dengan dunia supernatural menjadi suatu 'keharusan' bagi mereka yang memiliki kemampuan lebih dari manusia biasa untuk terlibat dalam hal-hal seperti itu.

Ghosthunt [saya memilih judul yang tertera dalam katakana, meskipun ejaan romaji yang senantiasa tertera di sampul *tankoubon*-nya adalah *The Ghosthunt*] merupakan serial manga yang lahir dari tangan mangaka **Inada Shiho**. Debut mangaka tersebut dimulai tahun 1994 dengan diterbitkannya karyanya, *Camouflage*. Perempuan kelahiran 17 Oktober dan bergolongan darah B tersebut membuat *Ghosthunt* dengan didasari serial novel yang ditulis oleh **Ono Fuyumi**, bertajuk ***Akuryou***. Ono-sensei sendiri merupakan seorang penulis novel yang cukup kenamaan dan banyak menulis cerita horor. Debutnya adalah menulis novel untuk seri *Teens' Heart* yang diterbitkan oleh Kodansha, dan hingga kini beliau aktif menulis novel yang kebanyakan untuk pembaca remaja. Ono-sensei pun menulis *Juuni Kokki* yang tersedia pula dalam bentuk anime.



Ghosthunt berkisah tentang sekelompok anak muda yang tergabung dalam **Shibuya Psychic Research** [SPR]. Sesuai dengan namanya, SPR menyelidiki kegiatan-kegiatan supernatural/paranormal. Semuanya diawali ketika di suatu hari, **Taniyama Mai**, seorang gadis SMU yang senang bertukar cerita seram dengan teman-temannya, bertemu **Shibuya Kazuya** alias **Naru**, kakak kelasnya. Naru hampir selalu ditemani oleh asistennya yang misterius, **Lin-san**, ke mana-mana. Naru gemar menyelidiki hal-hal misterius dan berbau horor, dan memutuskan untuk membentuk SPR dengan dirinya sendiri sebagai ketuanya. Kasus pertama yang mereka hadapi adalah aktivitas paranormal yang muncul di sekolah Mai. Satu per satu anggota SPR bergabung, mulai dari **Takigawa Houshou** yang akrab dipanggil Bou-san, **Matsuzaki Ayako**, **Hara Masako**, **John Brown**, hingga yang terakhir 'bergabung' secara nyaris kebetulan, **Yasuhara Osamu**. Kegiatan mereka bukannya tanpa halangan, karena mereka harus berulangkali meyakinkan orang-orang lain bahwa yang mereka lakukan itu serius. Seiring mengalirnya cerita, kepribadian, latar belakang, dan perasaan para tokoh pun makin terkuak [meskipun ada yang makan waktu lama, misalnya Lin yang muncul sejak volume 1 tetapi baru dibahas secara cukup mendalam di volume 7]. *Ghosthunt* terbagi dalam sejumlah episode yang masing-masing terbagi menjadi beberapa *file*, diawali dengan episode berjudul "*Akuryou ga ippai!?*"

Ghosthunt tidak hanya berisi cerita-cerita seram saat SPR serius memburu berbagai jenis hantu dan roh, tetapi juga yang konyol meski ujung-ujungnya tetap saja hubungannya dengan dunia supernatural. Misalnya sewaktu John gagal mengusir roh seorang anak kecil yang menganggap Lin-san sebagai ayahnya. Roh tersebut malah pindah ke dalam tubuh Mai! Bayangkan betapa paniknya Lin-san yang dingin dan kaku sewaktu diganduli Mai yang dengan kekanak-kanakan memanggilnya *"Otou-saa~~n!"* ^_^

TANIYAMA MAI
Lahir: 3 Juli
Usia: 16
Gol darah: B
Tinggi: 155 cm

Tokoh paling sentral dari *Ghosthunt* ini awalnya adalah seorang murid SMU yang biasa-biasa saja. Apa itu *onmyouji* saja ia tidak tahu. Cewek yang imut tetapi cenderung *tomboy* itu sama sekali tidak merasa memiliki kekuatan supernatural apapun juga

GHOS

Pertemuannya dengan Naru merubah segalanya, karena sejak saat itulah ia jadi terlibat dengan berbagai masalah yang menegangkan bulu roma. Sebenarnya posisinya di SPR adalah *office girl*. Ia bergabung atas permintaan Naru, dan tentu saja Mai tidak menyia-nyiakan kesempatan untuk terus bersama-sama cowok itu. Lama-kelamaan Mai menyadari bahwa ia memiliki semacam kekuatan, yaitu dapat melihat berbagai hal melalui mimpi-mimpinya, sesuatu yang mirip *astral projection* [fenomena di mana seseorang merasa rohnya keluar dari tubuh, berjalan-jalan, dan melihat berbagai peristiwa tanpa terlihat oleh orang lain]. Dalam mimpi pula ia bertemu sosok 'Naru' yang sangat berbeda dengan Naru di dunia nyata. 'Naru' dalam mimpi-mimpi Mai sangat ramah dan sering menunjukkan berbagai jalan untuk memecahkan misteri yang tengah mereka hadapi.

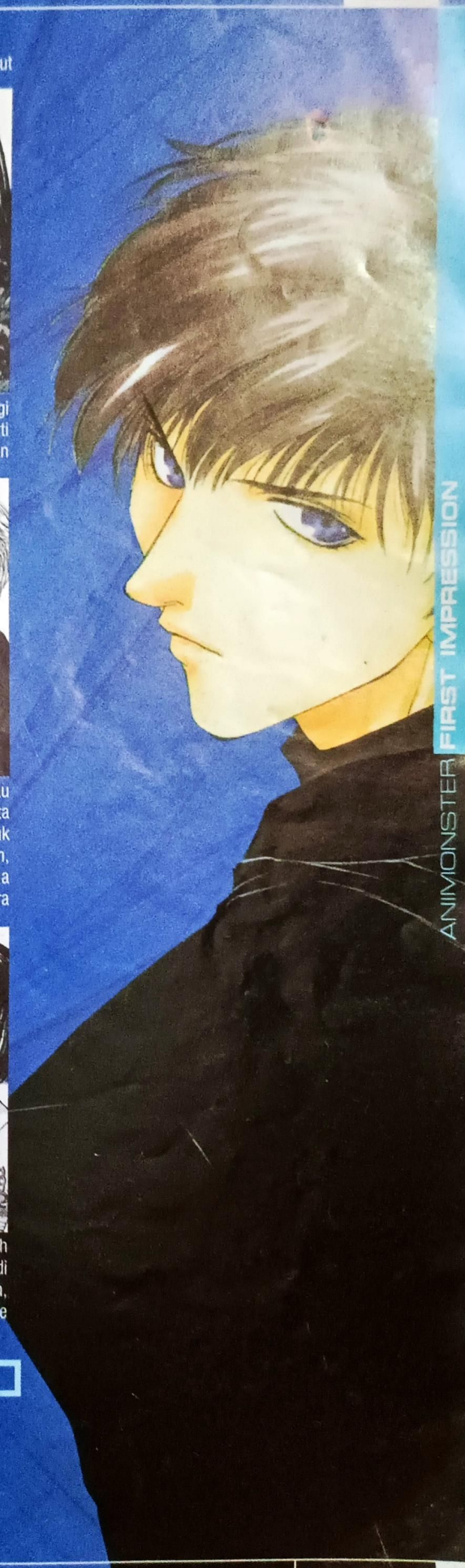
SHIBUYA KAZUYA
Lahir: 19 September
Usia: 17
Gol darah: A
Tinggi: 175 cm
Cerdas dan tampan. Karakteristik yang dimilikinya itulah yang membuat Kazuya menjadi narsistik [bangga pada diri sendiri secara berlebihan], sehingga memperoleh panggilan "Naru". Ia memiliki obsesi tersendiri dalam menyelidiki kegiatan paranormal, sampai-sampai membidani kelahiran SPR. Ia juga yang menjadi ketuanya. Naru yang berkepala dingin dan selalu berpakaian gelap [seperti juga Lin] sebenarnya adalah seorang *onmyouji* yang menguasai ilmu *onmyoudo*, yaitu ilmu mistik yang berasal dari Cina, dengan media berupa *hitogaki*, semacam 'orang-orangan' kecil. Meskipun ia sering tampak tak berperasaan, sebenarnya Naru dapat juga berlaku lembut dan perhatian, meski tetap tanpa ekspresi berarti.

TAKIGAWA HOUSHOU
Lahir: 22 Januari
Usia: 25
Gol darah: O
Tinggi: 185 cm
Penampilannya cuek dan modern, dengan rambut panjang dan anting-anting yang menghiasi telinganya. Tapi jangan salah, sebenarnya cowok yang punya panggilan Bou-san ini sebenarnya adalah seorang rahib [*bouzu*] Buddha dari Kouyamasan. Kegemarannya adalah memanggil cowok-cowok lain yang lebih muda darinya dengan "bocah" dan menyebut dirinya sendiri sebagai "paman". Ia sangat perhatian pada Mai, dan sudah seperti kakak sendiri bagi gadis itu. Tak segan ia memarahi Mai jika dirasanya telah kelewatan melakukan sesuatu. Bou-san yang menyebut Naru dengan panggilan "Naru-chan" ini gemar bercanda, dan kehadirannya selalu bisa menghangatkan suasana.

MATSUZAKI AYAKO
Lahir: 7 Juni
Usia: 23
Gol darah: B
Tinggi: 167 cm
Ayako yang cantik, seksi, dan berpenampilan *sophisticated* ini sebenarnya adalah seorang *miko* [gadis kuil/pendeta wanita] agama Shinto. Sebagai anggota cewek yang paling tua, ia seperti kakak sekaligus mentor bagi Mai dan Masako. Ayako cenderung *slenge*-an seperti Bou-san, yang kerap saling mengejek dengannya. Dan meskipun waktunya kelihatan lebih banyak terserap untuk mengurusi dandanan dan cat kukunya, kekuatan Ayako tidaklah dapat diremehkan.

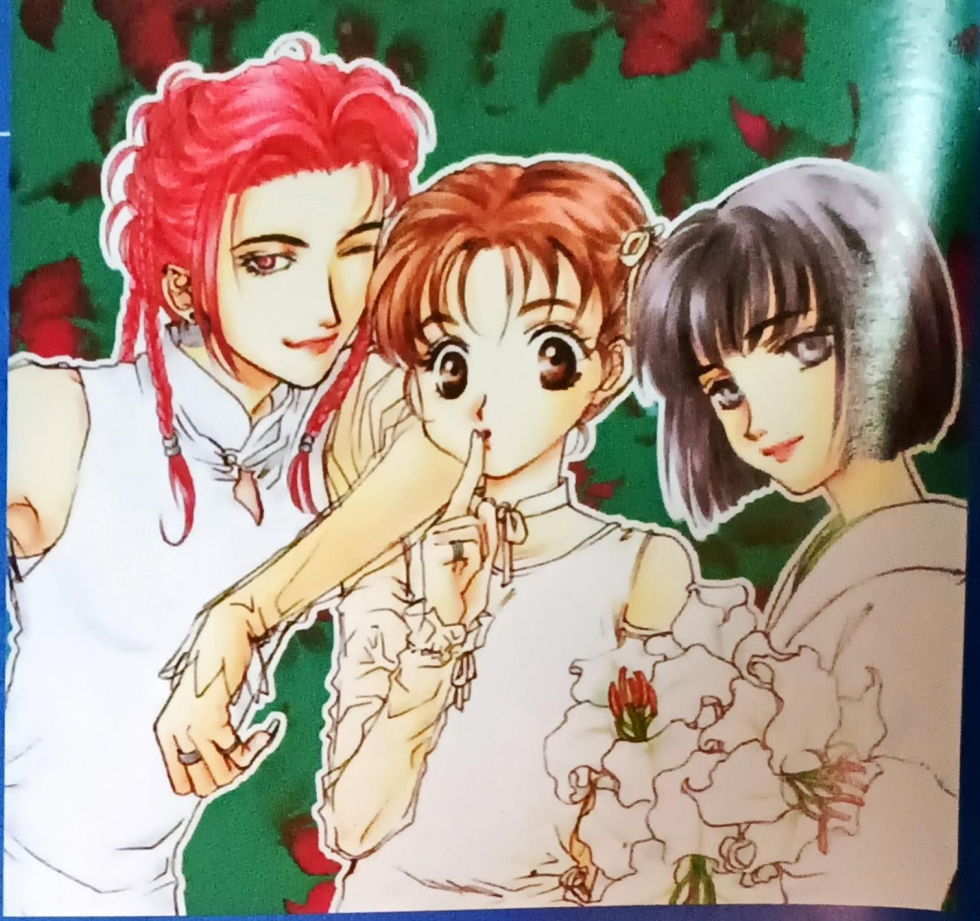
JOHN BROWN
Lahir: 5 Januari
Usia: 20
Gol darah: A
Tinggi: 162 cm
John adalah seorang pastor Australia yang bertugas di Kansai, merangkap sebagai seorang *exorcist*. Komentar pertama Mai tentang John? "*Kawaii*!" Tidak ada yang mengira kalau sebenarnya John sudah berusia 19 tahun [saat cerita dimulai]! Tubuhnya memang tergolong pendek untuk orang keturunan Eropa seusianya. John sangat sopan, dan ia sering menjadi orang yang berusaha menenangkan keadaan jika mulai muncul friksi di antara anggota yang lain. Kelucuan sering muncul jika John yang belum begitu paham soal Jepang mengoceh dengan polos dan... salah ^_^.

HARA MASAKO
Lahir: 24 Juli
Usia: 16
Gol darah: AB
Tinggi: 152 cm
Cewek yang selalu berpakaian tradisional a la Jepang ini adalah seorang *kuchiyose* [medium/perantara arwah] yang terkenal. Sensitivitasnya terhadap kegiatan paranormal sangat tinggi, dan biasanya ia-lah yang paling cepat mendeteksi terjadinya sesuatu di sekitarnya. Meskipun nyaris selalu tampak anggun, sebetulnya Masako orangnya sering nekat dan pe-de



ANIMONSTER FIRST IMPRESSION

THUNT



juga, terutama jika menyangkut Naru yang disukainya. Masako sebal sekali sewaktu menyadari bahwa Naru selalu memanggil Mai dengan nama kecil, sementara ia dipanggil dengan cukup formal sebagai "Hara-san". Namun walaupun ia dapat disebut rival-nya Mai, Masako yang manis tidaklah berperilaku norak terhadap cewek yang sepantaran dengannya itu. Hubungan mereka tetap baik.

YASUHARA OSAMU
Lahir: 1 Maret
Usia: 17
Gol darah: AB
Tinggi: 177 cm

Yasuhara-san adalah karakter utama yang paling belakangan muncul [ia baru muncul di volume 4]. Ia adalah ketua dewan murid SMU Ryokuryou, yang tadinya datang ke SPR untuk meminta pertolongan untuk menangani sejumlah kasus aneh yang terjadi di SMU-nya. Meskipun selalu tampak kalem dan ramah, sebetulnya Yasuhara bisa 'sinting' juga. Selain itu ia sangat percaya pada diri sendiri. Ia pernah 'diinterogasi' oleh Bou-san yang mengira ia menyukai Mai. Dengan entengnya ia menjawab, *"Iya, suka. Tapi aku juga menyukai Naru, habisnya keren sih. Tapi yang paling aku suka, ya Takigawa-san."* Ucapannya itu kontan membuat John dan Mai yang mendengarnya *freak out*! Yah, meskipun pada akhirnya Yasuhara-san yang tampaknya tidak memiliki kekuatan paranormal ini mengaku kalau dia sebenarnya hanya bercanda...

LIN KOU JO
Lahir: 11 Januari
Usia: rahasia
Gol darah: A
Tinggi: 194 cm

Awalnya Mai rada-rada takut sama cowok dingin ini. Ia memang tidak banyak bicara dan lebih banyak menghabiskan waktunya di depan komputer. Tambahnya lagi, pertemuan pertamanya dengan Mai adalah ketika ia kejatuhan lemari gara-gara Mai. Sebagai akibatnya kaki Lin-san patah dan ia harus berkeliaran dengan kruk selama beberapa lama. Asisten Naru yang tubuhnya sangat tinggi ini berasal dari Cina. Lucunya, awalnya teman-temannya di SPR [kecuali Naru] tidak ada yang mengira kalau Lin sebenarnya bukan orang Jepang! Lin sangat setia dan perhatian pada Naru. Hampir dapat dipastikan di mana ada Naru, di sana ada Lin-san. Lin-san menguasai ilmu mistik pemanggilan dan penguasaan *youkai* [siluman] dan *rei* [arwah] a la Cina, yang bahkan lebih hebat daripada *onmyoudo* yang dikuasai Naru. Ilmunya itu memungkinkannya memiliki *shiki* yang dapat dipanggilnya jika dibutuhkan. *Shiki* adalah sebutan bagi arwah yang dapat diperintah oleh manusia yang memiliki ilmu untuk menguasainya.

Saat ini, *Ghosthunt* masih dimuat secara bersambung dalam majalah *Nakayoshi*. *Tankoubon*-nya diterbitkan oleh *Kodansha Comics* sejak tahun 1998 dan telah mencapai volume 7. Meskipun model ceritanya sudah cukup umum [sekelompok remaja yang berurusan dengan dunia supernatural], *Ghosthunt* unik dengan caranya sendiri. Serial ini tidak melulu berisi 'pertarungan' hitam dan putih antara manusia melawan roh jahat. Tidak selalu roh yang mereka tangani bermaksud buruk. Seringkali sebenarnya roh yang harus dihadapi Mai dan kawan-kawan adalah roh dari orang-orang yang meninggal dunia dengan masih menyisakan perasaan sedih, kecewa, marah, atau yang lainnya, sehingga SPR harus membantu untuk menenangkan mereka agar berhenti menjadi *poltergeist* [arwah penasaran yang menimbulkan aktivitas mengganggu], bukannya sekedar memusnahkan mereka tanpa tanya-tanya. Dan seluruh peristiwa yang dilalui bersama oleh kedelapan anggota SPR tidak saja memperkaya pengalaman mereka, namun juga membuat mereka semakin mengenal satu sama lain dan juga mengenali diri sendiri, serta makin mawas terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitar mereka, kasat mata maupun tidak.

Artwork Inada Shiho untuk *Ghosthunt* sendiri terasa pas dengan isi cerita, yang seringkali bernuansa amat kelam. Meski demikian, Inada-sensei tidak 'mengharamkan' warna-warna ceria untuk ilustrasi-ilustrasi berwarna *Ghosthunt*. Ia juga mampu menyuguhkan hal-hal yang mungkin cenderung tidak besar tetapi menarik, misalnya saat untuk sampul volume 4, ia membuat para tokoh utama berpakaian warna putih dengan gaya mereka masing-masing, kecuali Lin-san dan Naru yang tetap ngotot dengan pakaian hitam-hitam mereka, meskipun 'dibujuk' oleh John untuk berpakaian putih. Tetapi di sampul volume 5, mereka semua kompakan memakai pakaian warna hitam. Contoh lain lagi, seolah menyambut 'kedatangan' Yasuhara-san, *splash page* dari *file-file* episode *Kinjirareta Asobi* menampilkan para karakter utama [kecuali Lin-san] mengenakan kacamata seperti Yasuhara-san dengan berbagai bentuk dan gaya yang sesuai dengan masing-masing karakter tersebut. Untungnya lagi, meskipun seperti juga cerita *shoujo* lainnya ada timbul perasaan suka cewek tokoh utama terhadap seorang cowok, *Ghosthunt* tidak terjebak menjadi cerita seram yang malah keasyikan mengulik adegan romantis dan melupakan sisi seramnya.

Reviewed by **Tyas Palar**. *2002. For Alex*

KURAYAMI NO SHINWA

Ada begitu banyak 'dunia' yang luput dari perhatian kita. Dunia-dunia itu tak tersentuh oleh kita karena terpisahkan oleh berbagai dimensi, seperti ruang, waktu, dan bahkan mungkin lebih. Apa yang terjadi jika dunia-dunia yang seharusnya saling terpisah itu bertemu, bersinggungan, dan saling terkait? Hal itulah yang dicoba untuk digali dalam serial manga ***Kurayami no Shinwa*** yang terjemahan bebasnya kira-kira berarti '*The Legends of Darkness*'.

Manga yang termuat dalam 9 volume *tankoubon* tersebut lahir dari tangan *mangaka* **Kazama Hiroko**. Beliau adalah seorang *mangaka* yang telah sangat berpengalaman. Manga-manga karyanya telah diterbitkan sejak era 1970-an hingga sekarang. Selain *Kurayami no Shinwa*, judul-judul manga yang dibuat oleh beliau antara lain adalah *Silver Hill no Nichiyoubi*, *Tokyo Wedding Ondo*, *Paradise Family*, *Nishi no Romance*, *Nishi no Rouman*, *Madogiwa zoku no Pop-chan*, *Mittsu no Mori*, *Dark Angel*, *Gin no Amulet*, *Aka to Kuro no Kanon*, *Kaiketsu Masurao-kun*, *Hanamuko ni Kanpai!*, dan masih banyak lagi. *Kurayami no Shinwa* sendiri diterbitkan oleh *Princess Comics* milik *Akita Shoten* mulai tahun 1987 hingga 1993.

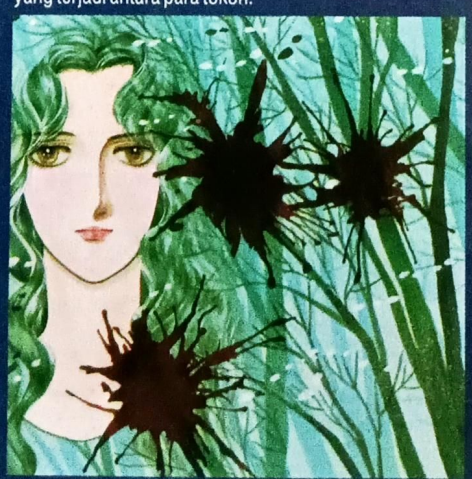
Secara tema, *Kurayami no Shinwa* mirip dengan karya Matsumoto Yoko, *Yami wa Tsudou*, yang di sini telah diterbitkan oleh Elex dengan judul *Tales from the Darkside*. Keduanya merupakan gabungan dari sejumlah cerita pendek yang umumnya tidak memiliki keterkaitan satu sama lain secara langsung. Namun ada suatu garis merah yang menghubungkan mereka semua: semuanya melibatkan seorang karakter yang berperan sebagai seseorang yang tahu segala, memperhatikan semuanya, bahkan mungkin turun tangan langsung ke dalam cerita.

Dalam *Kurayami no Shinwa*, tokoh tersebut adalah seorang perempuan cantik yang memiliki sebuah toko boneka antik. Tokonya yang kecil dan bergaya Eropa, *nyempil* di tengah-tengah pertokoan khas Jepang yang ramai. Orang-orang yang melintas dan kemudian masuk ke dalam tokonya, hampir dapat dipastikan akan mengalami suatu peristiwa yang tidak lazim. Kehidupan mereka akan berubah untuk selamanya. Peristiwa-peristiwa itu umumnya terjadi karena orang-orang tersebut menjadi terlibat dengan boneka-boneka antik tertentu yang dipajang dalam toko perempuan tersebut. Boneka-boneka itu, seperti juga sang pemilik toko, tidaklah biasa. Mereka memiliki 'kekuatan' tertentu yang tak dapat dijelaskan dengan akal sehat. Terkadang, benda yang memegang peranan penting dalam satu cerita tidak selalu berupa boneka, tetapi juga jam saku, cermin, lukisan, atau pun yang lainnya.

Cerita pun bergulir dari satu episode ke episode lainnya. Realitas pun berbenturan keras dengan dunia maya, menimbulkan berbagai kisah menakjubkan. Misalnya saja, dalam episode *Hanagenya*, seorang gadis yang selama 16 tahun dibesarkan ibunya yang merupakan orang tua tunggal, menolak untuk percaya bahwa ayahnya adalah pohon *sakura*, seperti yang diceritakan oleh ibunya selama ini. Logika sang gadis tentu saja tidak dapat menerima cerita yang terdengar seperti khayalan itu. Tetapi betulkah ibunya berbohong hanya untuk menutupi kenyataan tentang siapa ayahnya yang sebenarnya? Contoh lain lagi adalah dalam episode *Tensei*. Benarkah kartu Tarot yang digunakan untuk meramal sungguh-sungguh dapat menunjukkan apa yang akan terjadi pada kita? Mengapa pula kartu Tarot tersebut seolah menjadi hal yang mengatur kehidupan kita, bukannya sekedar memberi tahu apa yang mungkin ada di masa depan? Pun dalam episode *Shinigami*, seorang gadis yang tiba-tiba memperoleh kemampuan untuk melihat sosok dewa kematian menghadapi kebingungan. Dapatkah ia menghentikan sang dewa kematian untuk merenggut orang-orang yang disayanginya? Dapatkah ia melawan takdir yang telah digariskan?

Selama beberapa lama sepanjang mengalirnya episode-episode dalam *Kurayami no Shinwa*, kita tidak akan diberi banyak masukan mengenai siapa sosok sesungguhnya sang pemilik toko. Baru belakangan-lah kita akan mengetahui siapa sebenarnya perempuan itu, yang ternyata bernama **Sa Rai**. Kisah tentang kehidupannya mulai terkuak ketika dalam episode *Densetsu*, ia merasakan adanya sesuatu yang disebutnya kekuatan *Mu* yang dipancarkan oleh sejumlah orang yang ditemuinya. Sa Rai berasal dari Atlantis, yang berabad-abad silam tenggelam dalam banjir besar, akibat perselisihan yang tidak perlu. Kedengkian yang tersimpan masih terbawa hingga ke kehidupan berikutnya ribuan tahun kemudian, yang membuat Sa Rai terpaksa harus berjuang lagi untuk mengenyahkan kejahatan yang mengincar korbannya. Apalagi **Yaana**, si pembuat ulah, mengejar pula orang-orang Atlantis lainnya yang terlahir kembali.

Tokoh utama dalam tiap episode *Kurayami no Shinwa* adalah remaja-remaja yang menghadapi masalah dengan keluarga, pacar, orang yang disukai, sahabat, ataupun orang-orang di sekelilingnya secara umum -- hal yang membuat serial ini terasa dekat dengan kehidupan kita. Sebagian merupakan *thriller* alias cerita yang menegangkan, bahkan horor, tetapi banyak juga yang biasa-biasa saja, lebih memfokuskan pada drama yang terjadi antara para tokoh.



Gaya gambar Kazama-sensei dalam *Kurayami no Shinwa* meskipun rapi dan bersih, tidaklah terlalu istimewa. Namun beliau berhasil membangun ketegangan dengan visualisasi yang sederhana, tanpa merasa perlu mengumbar adegan-adegan yang terlampau keji. Misalnya saja, penggambaran sepotong tangan yang menempel di jendela kala malam sudah cukup untuk membuat kita ketakutan. Terkadang, pergerakan adegan antar panel yang luar biasa lambat menolong pula dalam mempertebal suasana misterius dan menyeramkan.

Poin minus lain adalah desain karakter Kazama-sensei yang kurang bervariasi. Meski dalam setiap cerita tokoh-tokohnya tidak sama, penampilan mereka -- terutama yang cowok -- sulit dibedakan! Kesulitan ini umumnya dihadapi pula oleh *mangaka-mangaka* lain yang membuat serial yang melibatkan tokoh yang banyak sekali, termasuk *mangaka* sekaliber Matsumoto Yoko [terlihat dalam *Yami no Tsudou*-nya]. Namun, Kazama-sensei memang kuat dalam sudut cerita. Sejumlah ceritanya demikian *twisted* dan memberikan akhir yang tak terduga ataupun menggantung, yang membuat penasaran. Sebagian cerita yang lain sederhana saja, tidak rumit, namun tetap menimbulkan kesan yang cukup mendalam [apalagi kalau kamu punya pengalaman yang mirip dengan yang dialami sang tokoh!].

Keseluruhan rangkaian cerita dalam *Kurayami no Shinwa* ditutup oleh sebuah episode berjudul *Tanjou*, yang dimulai dengan adegan masuknya seorang siswi SMA yang ternyata berwajah sangat mirip dengan Sa Rai, ke dalam tokonya. Apa yang sebenarnya terjadi? Berhasilkah Sa Rai menghadapi Yaana yang terus berusaha mencelakakan orang-orang? Dan bagaimana akhir kisah hidup Sa Rai sendiri?

Seiring berakhirnya setiap episode *Kurayami no Shinwa*, kita mungkin akan ditinggalkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang menyibukkan pemikiran kita. Tentang diri kita sendiri, tentang hubungan kita dengan orang lain, tentang 'dunia-dunia' yang tidak kita ketahui dan pahami namun mempengaruhi kehidupan kita -- yang sebagian di antaranya mungkin hanya akan menjadi legenda kegelapan...

Animonster Pilot 2002

LILY

Ingin Membuat Fatamorgana Menjadi Kenyataan!

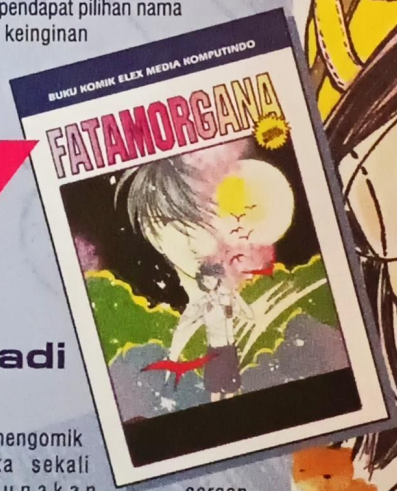
Kalau kamu punya cita-cita menjadi manga-ka seperti CLAMP, Yu Watase atau Kyoko Hikawa, yang penting adalah jangan cepat berputus asa dan teruslah mencoba. Itulah yang dilakukan **Lily**, satu lagi komikus Indonesia yang karyanya yang berjudul ***Fatamorgana*** diterbitkan oleh Elex. Kita berhasil mengajak Lily berbagi cerita soal dia dan komiknya. Simak yuk!

Sejak membaca komik *Candy Candy* terbitan Elex saat Lily masih duduk di bangku SMP, ia mulai suka menggambar komik. Tapi mulai serius mengomik baru dilakoninya setelah kelas 3 SMU sampai sekarang. Waktu membuat komik sih ngga pernah ada bayangan komiknya bakal diterbitkan. *"Ngga percaya diri,"* Lily mengakui. Meski begitu komikus asal Jambi ini tetap berkarya. Ia pernah mengirim komik pertamanya, ***Magic Detective***, ke tabloid *Hoplaa*. Walaupun komik tersebut tidak dimuat, Lily tidak putus asa dan terus mencoba lagi. Akhirnya karyanya yang berjudul ***Dunia Di Balik Dimensi*** berhasil dimuat. Selanjutnya beberapa komik Lily yang lain juga muncul di Hoplaa antara lain ***Pulau Mimpi***, ***Akhir Dunia*** dan ***Roh Lukisan Dinding***.

Keseriusan dan semangat Lily dalam mengomik akhirnya membuahkan hasil. Seorang teman dekatnya memberitahu bahwa Elex membuka kesempatan bagi komikus lokal yang ingin menerbitkan karyanya. Tanpa berharap banyak, Lily mengirimkan komik *Fatamorgana* dan ternyata disetujui untuk diterbitkan. Meski senang karyanya berhasil diterbitan, Lily mengaku tidak puas dengan debutnya itu. Lily merasa teknik gambar yang digunakan masih belum maksimal. *"Jangan disamakan dengan manga-ka Jepang deh. Masih di bawah standar,"* ungkapnya terus terang. Selain itu hasil gambarnya terlihat agak kasar. Sebenarnya sih ini hanya masalah teknis karena gambar asli Fatamorgana dibuat di kertas ukuran A3 sehingga ada kesulitan dalam proses *scanning*-nya.

Fatamorgana dikategorikan sebagai serial misteri. Kisahnya cukup membuat pembaca penasaran lho sebab Lily menyisakan misteri tak terungkap tentang tokoh utamanya. Katanya sih sebenarnya *Fatamorgana* masih berlanjut walaupun belum ada rencana untuk diterbitkan. Lily yang hobi membaca komik-komik misteri ini bilang ngga ada alasan khusus mengapa ia memilih tema misteri. *"Selain misteri, saya juga membuat komik dengan tema fantasi, cinta dan kehidupan sehari-hari kok."*

Saat ditanya mengapa tidak memakai nama samaran, Lily menjawab ia ingin dikenal sebagai Lily. Lagipula nama itu sudah ia pakai sejak komiknya muncul di Hoplaa. Lily juga memilih memakai nama-nama yang tidak berbau Jepang untuk karakter-karakter dalam *Fatamorgana*. *"Saya ingin membuat cerita tentang anak-anak Indonesia yang banyak sekali ragamnya... Etnisnya, agamanya, warna kulitnya, dan lain-lain."* Ia pun berpendapat pilihan nama terserah keinginan masing-masing penulis.



Dalam mengomik Lily suka sekali menggunakan *screen-tone/rugos* untuk menambah efek artistik. Apa ngga mahal tuh, Ly? *"Lumayan mahal sih, tapi saya tidak menyesal. Saya ingin bisa seperti komikus Jepang yang kebanyakan menggunakan teknik manual."* Lily tidak pernah menggunakan bantuan komputer. Pengerjaan komik secara manual, penggunaan banyak screentone dan teknik gambar yang mendetail ini makan waktu cukup lama. Dalam sehari Lily hanya mampu menghasilkan kurang lebih 2 halaman, padahal ia bisa bekerja 12-14 jam sehari! *"Tergantung mood juga sich."* *Fatamorgana* sendiri yang terdiri dari 180-an halaman dikerjakannya dalam waktu 3 bulan.

Apa sich suka dukanya selama mengomik? Komikus yang menyukai baik *shoujo* maupun *shounen style manga* ini mengaku matanya sering kelelahan, tangan kram, pundak dan punggungnya pegal-pegal. *"Gimana ngga, duduk di meja kerja dan menggambar terus selama 12 jam lebih! Tapi ada juga sih sukanya, terutama kalau komik yang dihasilkan bagus dan sesuai dengan mood."*

Walaupun mengaku kecewa dengan hasil komik pertamanya, *Fatamorgana*, Lily tidak patah semangat. Sebaliknya, ia malah makin bersemangat memperbaiki teknik gambarnya. Lily tidak ingin pembaca menyesal setelah membeli komiknya, maka ia berusaha keras agar tidak mengecewakan pembaca di karya berikutnya. Penyuka film misteri ini belum mau buka rahasia tentang komik baru yang sedang dikerjakannya. Misterius amat sih, kita kan jadi penasaran ^_^

Pengen tau siapa yang paling berpengaruh dalam mengobarkan semangat Lily membuat komik lebih baik lagi? Jawab Lily: para fans. Bagi Lily, dukungan fans yang

QUIZ

Mau ngedapetin komik ***Fatamorgana*** yang ada tanda tangan Lily di dalamnya? Kalau mau, kamu tinggal mengirim potongan kupon ini [tempel di atas kartu pos] ke Redaksi Animonster. Juga sertakan alasan kamu menginginkan komik eksklusif dari Lily ini. Kartu pos kamu harus sampai paling lambat tgl. **4 November 2002.** Bagi 3 orang pengirim yang beruntung, akan diumumkan pada Animonster Vol. 45 dan berhak mendapatkan sebuah komik eksklusif *Fatamorgana*, berisi salam dari Lily yang dibuat khusus untuk kamu!

kupon quiz

PROFIL

Nama: Lily
Lahir: Jambi, 21 Oktober 1979
Alamat e-mail: lily_comic@hotmail.com
Hobi: membaca, gambar, berkhayal ^ ^
Manga fave: *Kanata Kara*
Manga-ka fave: Kyoko Hikawa, Yu Watase, Yu Asagiri & Yoko Matsumoto
Komikus yang *low profile* ini minta maaf karena tidak bisa mengirimkan fotonya. Sebagai gantinya ia membuat ilustrasi maskot dirinya khusus untuk para fansnya.

menyukai karyanya amat berarti dan membuatnya terharu. Oleh karena itu Lily ingin mengucapkan terima kasih atas dukungan bahkan bantuan para fans kepadanya selama ini.
Pesan Lily buat pembaca yang doyan ngomik juga, terutama yang masih pemula: *"Berusaha. Terus coba, berapa kali pun gagal, teruslah mencoba. Wujudkan keinginan kalian. Yakinlah, kalian pasti bisa!"* Oke deh, Ly. Dengan semangat pantang menyerah seperti kamu, keinginan apa pun pasti bisa kita wujudkan. Sukses ya untuk komikmu berikutnya!

PICK ONE

Udah kepalang jatuh cinta pada kisah *Hikaru no Go*? Kalau gitu, kalian harus menyimak review buku berikut ini!

Kathleen says:
Bisa dibilang kedua buku inilah yang membuat saya jatuh cinta pada *Hikaru no Go*. Kenapa? Karena dalam 2 buku berikut, kita bisa melihat 'sedahsyat' apakah *artwork* dari *Hikaru no Go*.
Dalam *artbook* ***Hikaru no GO ILLUSTRATIONS: SAI***, yang sesuai judulnya sebenarnya lebih menekankan pada karakter Sai [meski dalam hal ilustrasi juga diimbangi oleh Hikaru dan beberapa karakter utama lainnya], kita bisa menikmati 160 halaman berwarna dalam ukuran yang 'sangat' besar yang menampilkan berbagai *artwork* yang sangat cantik! Apalagi karena Takeshi Obata mengkombinasikan *style* gambar manga dengan naturalis, dengan berbagai teknik pewarnaan yang berbeda. Kadang karakter-karakter yang ada muncul sangat sederhana, tapi di halaman lain mincul sangat klasik.
Tampilan *artwork* ini dibagi dalam 4 nuansa, berdasarkan musim yang ada: mulai dari musim semi hingga gugur -- tentu saja ini artinya dari depan hingga belakang kita bisa menikmati aneka ragam warna yang menarik.
Sedangkan pada buku 'kecil' ***HikaGo Gorgeous~Characters Guide***, kita bisa mendapatkan banyak sekali info mengenai setiap karakter dalam *HikaGo*, disertai *digest* kisah ini -- khususnya yang berkaitan dengan momen-momen pertandingan *Go* yang dilakukan Hikaru dan Sai [selama 5 tahun kebersamaan mereka]. Bahkan juga keterangan mengenai demam *Igo* di Jepang saat ini, dan tempat-tempat dimana permainan ini banyak dilakukan.
Dan pada bagian akhir, terdapat sebuah kisah singkat tentang masa lalu Sai, yang memang hanya dikisahkan di sini! Udah mulai terpikat? ^_^

Judul buku: **Hikaru no GO ILLUSTRATIONS: SAI**
Ukuran: **26,5 x 37cm** [*hardcover*]
Tebal: **160 hlm** [*full colour*]
Harga: **3800 yen** [belum termasuk pajak]

Judul buku:
Hikaru no Go: Gorgeous~Characters Guide
Ukuran: **11,2 x 17,5cm**
Tebal: **164 hlm** [B/W]
Harga: **571 yen** [belum termasuk pajak]

Buat yang ingin memesan kedua buku di atas, dapatkan info lebih jelas dengan masuk ke *website* **http://nasuma.cjb.net**

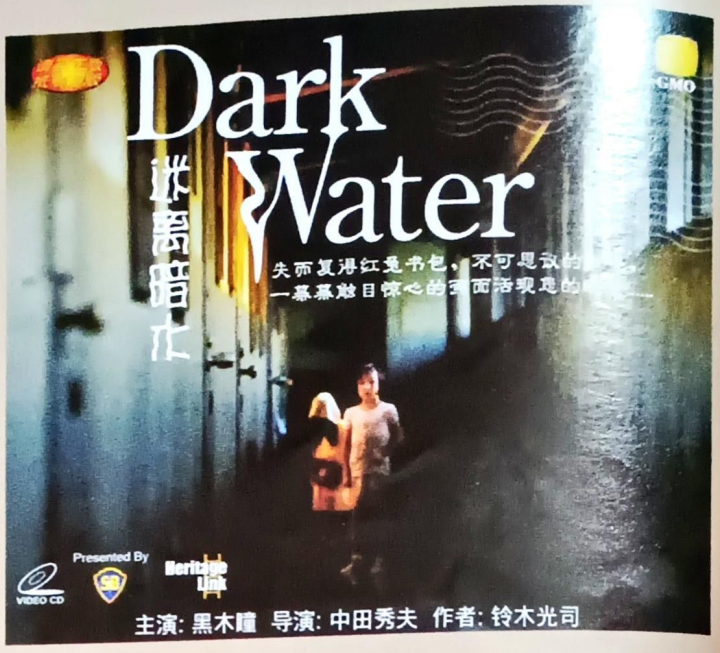
Mama... tas merah ini muncul lagi. Ikuko-chan, ayo buang saja tas itu! Tapi...

Tepat setahun sesudah Animonster membahas ***Ring***, datanglah ***Honogurai Mizu no Soko Kara*** [Dari Kedalaman Yang Gelap] ke hadapan kalian! Film horor yang memiliki judul resmi ***Dark Water*** dalam bahasa Inggris ini, pertama kali beredar di Jepang pada bulan Januari 2002 yang lalu. Mengapa film ini begitu istimewa? Karena *Honogurai* didasarkan pada novel karangan **Suzuki Kouji**, yang tak lain adalah pengarang novel ***Ring*** dan sekuel-sekuelnya, ***Rasen*** dan ***Loop***! Lebih istimewa lagi, sutradara dari *Honogurai* adalah **Nakata Hideo** yang juga menyutradarai versi film bioskop dari ***Ring***, dan sekuel-nya, ***Ring 2***.

Tidak seperti *Ring* atau *Ring 2* yang cenderung menakutkan dan membuat orang tidak bisa tidur, *Honogurai* lebih menyentuh perasaan. Memang ada momen-momen mengerikan dalam film ini, tetapi pada akhirnya, kita bukannya akan menjadi takut, melainkan menjadi sedih dan jatuh iba kepada para tokohnya.

Tokoh utama dari film ini adalah seorang wanita muda bernama **Matsubara Yoshimi**. Ia sedang menjalani proses perceraian dengan suaminya, dan mereka berdua memperebutkan anak mereka satu-satunya, **Ikuko**. Karena biasanya dalam sebuah proses perceraian, anak yang masih kecil memang ikut dengan ibunya, Yoshimi untuk sementara berada di atas angin. Ibu dan anak itu pun mencoba membangun kehidupan baru, dimulai dengan pencarian apartemen yang cocok dan murah untuk mereka sendiri. Sebuah apartemen yang terletak di satu gedung yang terkesan hampir ditelantarkan, menarik perhatian Yoshimi. Karena sewanya yang murah dan keadaan sang ibu yang belum mendapatkan pekerjaan, akhirnya Yoshimi memutuskan untuk menyewa apartemen itu. Sementara mereka berjuang untuk melanjutkan hidup mereka, suami Yoshimi berusaha membuat hak pengasuhan Ikuko jatuh ke tangannya, bahkan dengan cara menceritakan semua keburukan istrinya kepada para pengacara mereka. Yoshimi dulu ternyata pernah mengalami perawatan psikiatri karena *nervous breakdown* yang ia derita. Wanita ini dulu bekerja sebagai editor di sebuah penerbitan, dan salah satu tugas yang harus ia lakukan adalah mengedit novel-novel yang bertemakan horor dan kesadisan. Apa yang ia baca tersebut membayang-bayangi pikirannya sampai ia harus dirawat. Tetapi Yoshimi sekarang baik-baik saja dan ia bertekad untuk tetap tegar demi Ikuko.

Ketika sedang bermain di atap gedung apartemen tersebut, Ikuko menemukan sebuah tas kecil berwarna merah. Yoshimi melarang puterinya untuk mengambil tas lucu tersebut dan meletakkannya di kantor pengurus gedung dengan harapan pemilik sebenarnya akan mengambil miliknya itu. Ibu dan anak tersebut menyukai tempat tinggal mereka yang baru, tetapi Yoshimi melihat adanya bercak resapan air di langit-langit kamar tidurnya. Ia tidak terlalu memikirkan bercak itu, dan lebih memusatkan diri untuk mencari sekolah baru untuk Ikuko, dan pekerjaan baru baginya.

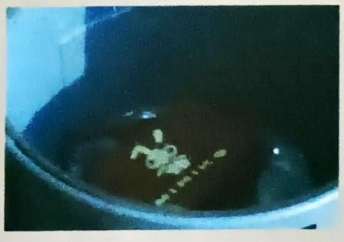


Di gedung apartemen yang sudah tua itu, Yoshimi dan ikuko sering mendengar suara anak kecil yang sedang berlari-lari di apartemen tepat di atas mereka. Kadang Yoshimi pun sering melihat bayangan atau figur anak kecil yang dengan cepat menghilang. Suatu ketika, mereka berdua melihat bahwa tas merah itu sudah lenyap dari kantor pengurus gedung. Yoshimi pun menganggap bahwa anak kecil pemiliknya sudah mengambilnya lagi, dan hal itu hilang dari pikirannya.

Ikuko pindah sekolah ke sebuah TK yang berada di dekat apartemen tersebut, dan Yoshimi mengantarkan anaknya tersebut. Tetapi karena ia sibuk dengan wawancara pekerjaannya, ia terlambat menjemput Ikuko sampai hari sudah gelap. Ketika ia datang ke sekolah Ikuko, anaknya sudah tidak ada dan sekolah itu sudah kosong. Yoshimi menjadi panik ketika secara tidak sengaja ia memperhatikan sebuah poster yang menunjukkan seorang gadis kecil yang lenyap begitu saja beberapa tahun sebelumnya. Gadis itu bernama **Kawai Mitsuko**, dan ketika hilang, ia memakai jas hujan bertudung warna kuning. Sekilas Yoshimi diingatkan kepada figur yang selalu ia lihat dari sudut matanya. Ternyata Ikuko telah dijemput oleh ayahnya. Yoshimi sangat marah dan merenggut tangan Ikuko dari genggaman suaminya tersebut.

Suatu hari, Ikuko bermain petak umpet dengan teman-teman sekolahnya. Ia bersembunyi di tempat yang terpisah dengan yang lain, dan melihat sepasang kaki anak kecil yang berjalan menuju arahnya. Anak kecil itu mengenakan jas hujan berwarna kuning, dan ada genangan air di sekitarnya yang bergerak kearah Ikuko. Tiba-tiba para guru TK tersebut menemukan ikuko pingsan dalam keadaan basah kuyup. Yoshimi yang dipanggil dari kantornya pun tiba dalam keadaan panik dan mendekati histeria. Yoshimi yang bercakap-cakap dengan kepala sekolah TK tersebut secara tidak sengaja memperhatikan gambar-gambar yang dibuat para murid TK tersebut. Ada sebuah gambar yang menunjukkan gadis kecil berjas hujan kuning dan memakai tas merah. Kepala sekolah itu berkata bahwa anak itu, yang bernama Kawai Mitsuko, ditelantarkan oleh ibunya dan suatu hari ia lenyap tanpa jejak tanpa ada seorang pun yang tahu mengenai dirinya.

Ikuko yang sudah agak sehat tiba-tiba kembali menemukan tas merah tersebut di sekitar apartemennya. Yoshimi menjadi ketakutan dan melarang Ikuko untuk menyentuh benda itu. Bercak air di langit-



langit apartemen mereka pun semakin besar, tetapi pengurus gedung tidak mau melakukan apapun. Yoshimi yang kesal pun akhirnya pergi sendiri ke apartemen di atas, sayangnya ia tidak menemukan siapapun. Tapi ia melihat papan nama orang yang dulu tinggal di apartemen itu, Kawai Mitsuko dan ayahnya.

Lalu Ikuko tiba-tiba hilang! Yoshimi yang kuatir setengah mati, mencari-carinya ke seluruh penjuru apartemen. Dan saat ia mencari Ikuko di atap gedung, tempat sebuah tangki air besar berada, ia menemukan hal yang sangat mengejutkan... Saat itu, ia menyadari bahwa nyawa Ikuko dalam bahaya! Lalu, bagaimana kelanjutannya? Mengapa selalu ada air yang menandai setiap kejadian penting dalam cerita ini? Saksikan sendiri film *Honogurai Mizu no Soko Kara* untuk menemukan semua jawabannya!

Yang patut diberi acungan jempol dari film ini adalah teknik pencahayaan dan *sound effects*-nya yang begitu sempurna dalam membangun suasana suram dan menekan, bahkan pada adegan di siang bolong sekalipun! Pemilihan para aktor dan aktrisnya juga harus dikagumi, terutama **Kanno Rio** dan **Oguchi Mirei**, yaitu kedua aktris cilik yang berperan sebagai Ikuko dan Mitsuko. Yoshimi sendiri diperankan oleh **Kuroki Hitomi**, yaitu aktris yang dulu ikut ambil bagian dalam ***Ring: Saishushou*** sebagai dr. Miyashita Rieko.

Lagu tema film ini berjudul ***Aozora*** dan dinyanyikan oleh **Suga Shikao**. Setelah menonton atmosfir *angsty* dari *Honogurai*, rasanya ngga salah kalau kita menarik napas lega sambil menikmati lagu temanya yang [untungnya!] ngga ikut-ikutan suram.

Seperti juga film-film sukses lainnya, *Honogurai* pun telah dibuat dalam versi manga. Manga *Honogurai Mizu no Soko Kara* ini hanya terdiri atas 1 volume yang dibuat dengan sangat indah. Dan, sebagai bukti dari kehebatan film-film horor Jepang, perusahaan film milik **Steven Spielberg**, **Dreamworks**, telah membeli hak untuk me-*remake Ring*, dengan judul ***The Ring***, yang akan mulai diedarkan di Amerika pada 18 Oktober 2002. *Remake* yang memiliki *tagline "Before you die, you see THE RING"* ini dikabarkan sebagai film horor yang sangat brilian, dan didukung banyak bintang yang berbakat, antara lain **Naomi Watts** [*Mulholland Drive*], dan **Daveigh Chase**, sang pengisi suara **Lilo** [*Lilo and Stitch*]. Hebatnya, hanya seminggu sesudah *Honogurai* diedarkan di negara asalnya, **Disney** mengumumkan bahwa mereka telah membeli hak untuk me-*remake*nya! Rupanya film horor Asia memang sedang berjaya. Rasanya ngga salah jika kita juga ikut berbangga, mengingat *Jelangkung* pun dikabarkan sedang dibuat versi Hollywood-nya.

Mama... where is the red bag?

ANOTHER HEAVEN

Ada dua sisi di dalam pribadi manusia. Yang satu penuh dengan cinta dan yang satunya lagi adalah kejahatan. Itulah salah satu tema yang diangkat dalam *movie thriller* berjudul **Another Heaven**. Movie yang satu ini diputar tahun 2000 lalu di Jepang dan merupakan hasil produksi dari **Omega Product Inc.** / **Another Heaven Inc.**. Skenario film ini digarap oleh **Iida George** yang juga menyutradarai film ini. Berbeda dengan Honogurai atau The Eye, tayangan yang satu ini benar-benar mengumbar kesadisan dan tidak terlalu peduli dengan emosi penonton.

Beberapa aktor dan aktris kenamaan yang muncul di *movie* genre *thriller* ini adalah **Eguchi Yosuke**, **Kashiwabara Takashi**, dan **Matsuyuki Yasuko**.

Another Heaven dibuka dengan adegan penemuan mayat oleh pihak kepolisian. Mayat yang ditemukan oleh polisi itu berada dalam kondisi yang sangat mengenaskan. Lehernya patah dan yang lebih parah lagi, otak besar dari mayat tersebut sudah tidak ada pada tempatnya lagi! Ketika polisi melakukan penelitian lebih lanjut lagi, otak tersebut ternyata sudah dimasak menjadi sup oleh sang pembunuh dan ditinggalkan di dalam apartemen korban. Tak lama kemudian, pembunuhan dengan cara yang sama pun terjadi lagi. Kejadian tersebut berulang terus dan polisi tidak berhasil menemukan pelakunya.

Seorang polisi bernama **Hayase Manabu** [Eguchi Yosuke] berpendapat bahwa pelaku dari kejahatan itu adalah seorang pria. Menurutnya tak mungkin seorang wanita sanggup mematahkan leher seorang pria dan kemudian mengeluarkan otaknya. Pendapatnya tersebut ditentang oleh **Asako** [**Ichikawa Miwako**], seorang wanita penghibur yang jatuh hati pada Manabu, setelah diselamatkan pada kasus terdahulu. Asako berpendapat bahwa pelaku pembunuhan berantai itu adalah seorang wanita.

Dugaan Asako benar. Pelaku dari pembunuhan berantai itu adalah seorang mahasiswi yang pernah menghilang beberapa waktu yang lalu. Mahasiswi bernama **Chizuru** [**Okamoto Yukiko**] adalah pelaku dari semua pembunuhan berantai yang menewaskan para pria itu. Dalam mencari mangsanya, Chizuru bepergian ke bar-bar dan kemudian menggoda para pria. Para pria yang tertarik pada dirinya itulah yang akan menjadi korban.

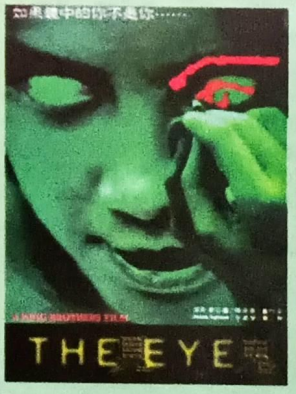
Pada suatu ketika, Chizuru berhasil mendapatkan 3 pria yang tertarik pada dirinya. Ia berhasil membunuh satu dari mereka namun ia dihajar oleh salah seorang dari mereka yang hendak diserangnya. Dalam keadaan terluka, Chizuru mentransfer 'sesuatu' ke dalam otak orang ketiga, **Kimura** [Kashiwabara Takashi] yang meringkuk ketakutan di dalam toilet karena kejadian itu. Setelah kejadian itu, Chizuru pun tewas...

Pertanyaannya, apakah kasus ini akan berhenti sampai disini? Ataukah 'sesuatu' yang kemudian disebut 'Nanika' [unknown] ini bakal kembali membuat geger? Jawabnya: ya, karena sepanjang paruh kedua film, masih bakal terjadi berbagai pembunuhan sadis lainnya. Ini yang membuat film ini sangat ngga cocok untuk kalian yang anti kekerasan dan ngga kuat melihat darah!

Reviewed by **Kitaoka Ryouhei**

FRESH! ANIMONSTER

I'm about to see the world with fresh eyes...



Di tengah kelesuan perfilman Thailand, munculnya film drama horor garapan sutradara kembar Danny dan Oxide Pang, ***The Eye***, benar-benar menjadi gebrakan yang menyegarkan. Bayangkan saja, saat ditayangkan di negara-negara Asia, *The Eye* mampu menjadi *box office* selama berminggu-minggu! Bahkan, di Singapura sendiri, ia berhasil melampaui perolehan dari film-film horor jagoan, macam *The Ring*, *The Others*, *Visible Secret* dan juga *Dark Water*!

Ide ceritanya terinspirasi dari berita yang dimuat 13 tahun lalu di surat kabar Hongkong, mengenai seorang gadis tuna netra usia 16 tahun yang menerima transplantasi kornea, namun seminggu kemudian ia melakukan bunuh diri. Pang Bersaudara kemudian menjadikan misteri di balik kejadian ini sebagai bahan pengembangan kisah *The Eye*, yang diproduksi oleh Raintree Pictures [Thailand] dan Applause Pictures [Hongkong].

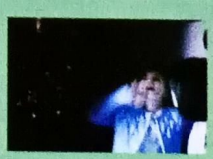
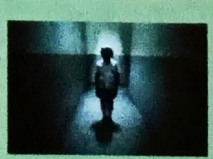
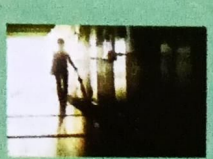
Kisah film ini berpusat pada karakter Wong Kar Mun, seorang gadis tuna netra berusia 20 tahun, yang setelah menunggu selama 16 tahun, akhirnya berhasil mendapatkan donor kornea untuk matanya.

Operasi ini berhasil dengan baik dan Mun mendapatkan kembali penglihatannya. Namun sejak itu, Mun juga mulai melihat bayangan-bayangan yang aneh. Pada malam pertama penutup matanya dibuka di rumah sakit, ia melihat ada bayangan yang mengunjungi pasien lain yang satu bangsal dengannya. Dan keesokan paginya, ternyata orang tersebut telah meninggal. Kejadian ini terus berlanjut, saat ia juga melihat bayangan lain yang mendekatinya di rumah sakit. Namun karena matanya belum pulih benar, ia menganggapnya hanya salah lihat belaka.

Sepulang dari rumah sakit, ia menemui dr. Lo untuk menjalani psikoterapi agar fungsi matanya bisa maksimal. Namun ternyata hal itu tak membantu masalahnya. Mun semakin sering melihat bayangan, yang kemudian disadarinya sebagai hantu-hantu gentayangan. Pada puncak ketakutannya, ia meminta bantuan dr. Lo untuk mencari tahu siapa pendonor kornea yang diterimanya. Karena ia yakin bahwa semua masalah ini bermula dari situ. Setelah tahu bahwa pendonornya berasal dari Thailand, maka Mun dan dr. Lo kemudian berangkat ke Thailand untuk menemui keluarga sang pendonor. Saat itulah Mun menemukan suatu kenyataan yang sangat memilukan, sekaligus menggetarkan...

Selain kekuatan akting dari para pemain, terutama aktris asal Malaysia, Angelica Lee Sin-Je [sebagai Mun], kemampuan pengarah dan teknik kamera, musik yang mencekam, serta kekuatan alur cerita yang secara konstan memberikan kejutan menggetarkan hingga pada klimaksnya, membuat penonton *The Eye* akan menikmati suatu tayangan yang sangat memuaskan. Asyiknya lagi, film ini akan segera beredar di bioskop-bioskop di sini dalam waktu dekat. Jadi, buktikan sendiri!

Maybe I was never meant to see this world...

TOKIMEKI TONIGHT

Ikeno Koi memulai karya terpanjangnya ini pada tahun 1982, yang dimuat secara regular di Majalah *Ribon*, sampai tahun 1994. *Tankouban* terakhirnya, yaitu volume 30, terbit pada tahun 1995. Belakangan, untuk memuaskan para fans **Tokimeki Tonight**, beliau khusus membuat **TOKIMEKI TONIGHT: HOSHI NO YUKUE**, diterbitkan pada tahun 2000, yang memberikan ending manis bagi para tokoh-tokoh utama *Tokimeki Tonight*. Saat ini beliau tengah berkonsentrasi membuat **TOKIMEKI MIDNIGHT**, yang dimuat di Majalah *Cookie* secara berkala, sebagai kisah *spin-off* *Tokimeki Tonight*. Manga ini juga telah dibuat dalam bentuk anime TV series pada tahun 1982-1983, jauh sebelum kisah manganya berakhir.

THE DRACULA GIRL AND THE PRINCES OF MAKAI WORLD

Pada saat kisah dimulai, **Ranze** berusia 14 tahun dan duduk di kelas 2 SMP. Seringkali di tengah malam, ia terbangun akibat keributan yang ditimbulkan oleh kedua orangtuanya yang asyik bertengkar. Mereka sering meributkan keadaan dirinya yang tak menunjukkan tanda-tanda keistimewaan sebagai anak yang terlahir dari pasangan manusia dunia *makai*. Tapi karena telah terbiasa, dan nampaknya kedua orangtuanya itu menikmati pertengkaran-pertengkaran mereka, Ranze dan adiknya, **Rinze** yang berusia 5 tahun, tidak ambil pusing. Apalagi akhir-akhir ini Ranze tengah sibuk dengan perasaannya sendiri yang sedang jatuh cinta dengan salah seorang cowok sekelasnya, **Shun Makabe**. Tapi selain dirinya, ada cewek lain yang mengincar Shun, yaitu **Yoko Kamiya**. *So*... dimulailah konflik di antara kedua gadis remaja itu. Yoko, puteri tunggal seorang pemimpin *yakuza*, tidak segan-segan menggunakan cara licik untuk menghalangi proses pendekatan Ranze terhadap Shun... dan suatu ketika, dalam keadaan emosi akibat sikap Yoko, kekuatan terpendam Ranze pun bangkit. Ia menggigit Yoko a la gigitan *drakula* dan dengan segera mendapatkan dirinya telah berubah menjadi Yoko! Yoko sendiri terbaring pingsan di hadapannya. Dalam keadaan panik dengan munculnya kekuatannya tersebut, Ranze berusaha segera pulang untuk berkonsultasi dengan kedua orangtuanya, tapi mendadak muncul ayah Yoko yang mengganggapnya sebagai Yoko.... Begitu ada kesempatan kabur, segera saja Ranze terbirit-birit kembali ke rumahnya. Hanya saja, sang ayah ibu ternyata tidak mengenalinya dan nyaris saja ia diusir oleh mereka, bila saja Rinze tidak mengenalinya ^_^ Tentu saja, perubahan Ranze ini menimbulkan kegembiraan luar biasa di keluarga **Etoh**. Seiring dengan usaha Ranze untuk selangkah demi selangkah mendekatkan diri pada Shun, muncul berbagai halangan dan cobaan. **Aron** yang *semau gue* mendadak masuk dalam kehidupannya bersama dengan dimulainya perburuan mencari pangeran kerajaan dunia *makai* yang seorang lagi. Kelahiran sepasang pangeran kembar dalam keluarga kerajaan dunia *makai*, menurut legenda, merupakan pertanda buruk. Oleh karena itu salah satu dari pangeran tersebut harus disingkirkan. Sesungguhnya raja dunia *makai* bukanlah seorang yang kejam dan tidak ingin membunuh bayi kembar yang satunya, hanya melemparkannya bersama sang permaisuri ke dunia manusia. *So*, selama 14 tahun pangeran yang satu lagi itu hidup di dunia manusia sebagai manusia biasa seutuhnya bersama sang ibu yang telah kehilangan ingatan masa lalunya ataupun keberadaan dunia *makai*. Keluarga Etoh-lah yang ditugaskan oleh sang raja untuk mencari jejak pangeran yang hilang tersebut dan apabila telah ditemukan, membunuhnya. Ketika identitas pangeran yang satu lagi itu terbuka, Ranze dan keluarganya pun harus lari menghindar dari kejaran suruhan raja dunia *makai*, dan juga Aron yang gemar mengerecoki Ranze. Belum lagi arti legenda pangeran kembar terpecahkan, telah muncul kekuatan lain di dunia *makai*: kekuatan yang semenjak 2000 tahun lalu telah berusaha mempersatukan dunia *makai* dan dunia manusia dibawah kekuasaannya... Tugas Ranze dan Shun yang telah mengalami proses kelahiran kembali-lah untuk mengakhiri sejarah yang telah dimulai jauh sebelum masa mereka lahir...

Ranze Etoh

Cewek berambut hitam panjang ini jauh dari gambaran murid pandai di sekolah. Tak hanya pelajaran, kemampuan olahraganya pun dibawah rata-rata ^_^ Tapi biarpun mudah terharu dan gampang menangis, Ranze ini tahan banting dan hatinya yang tulus membuat orang-orang di sekelilingnya gampang merasa sayang. Dialah yang pertama kali bisa melihat sosok Shun yang sesungguhnya, di balik *image* cowok berandal yang ditakuti oleh teman-teman sekelasnya. Ia pulalah yang memahami impian Makabe untuk menjadi petinju professional. Sebagai anak yang terlahir dari pasangan manusia dunia *makai*, Ranze mewarisi suatu kekuatan khas yaitu mampu berubah bentuk menjadi apapun yang digigitnya ^_^;;. Ia bisa berubah menjadi binatang, benda ataupun manusia. Selama 'bentuk'-nya dipinjam Ranze, makhluk yang digigitnya itu akan kehilangan kesadarannya.

Sebagai manusia dunia *makai*, Ranze juga tak bisa mati dengan cara-cara biasa dan pada usia tertentu proses penuaan tubuhnya akan berhenti. Walaupun tahan sinar matahari dan salib, ia tak tahan terhadap bau bawang bombay dan juga pelajaran matematika ^_^

Shun Makabe

Di awal kisah Shun digambarkan sebagai cowok berandal yang sering terlibat perkelahian di luar sekolah. Tapi di balik penampilan luarnya yang keras dan cenderung dingin serta tak pandai mengungkapkan perasaannya, ia adalah cowok yang baik hati, kokoh, dan bertanggung jawab. Makanya Ranze naksir habis-habisan. Tadinya ia tak menaruh perhatian serius pada Ranze, tapi perlahan-lahan perasaannya pun berubah. Kenyataan bahwa ia sesungguhnya terlahir sebagai salah satu dari sepasang pangeran kembar keluarga kerajaan dunia *makai* juga membebani pikiran dan hatinya. Ia lebih memilih hidup sebagai manusia biasa dan menggapai cita-citanya untuk menjadi petinju profesional daripada kehidupan sebagai anggota keluarga kerajaan dunia *makai*.

Yoko Kamiya

Rival utama Ranze dalam memperebutkan Shun ini adalah cewek yang manja dan cenderung mau menang sendiri. Seringkali ia tak segan-segan menghalalkan segala cara untuk mendepak Ranze dari sisi Shun. Sesungguhnya Yoko adalah seorang gadis yang baik. Ketika pertentangan di antara kedua pangeran kembar dunia *makai* menghangat, tanpa sengaja Yoko pun terseret ke dalam berbagai petulangan di dunia *makai*. Mantera *"Renani Nui"* yang diucapkan oleh Aron mengubahnya menjadi seekor anjing yang berkemampuan 'super'. Dalam bentuk anjing itulah, Yoko seringkali memberikan bantuan berharga kepada Shun, Ranze maupun Aron, terutama dalam perjuangan mereka melawan dunia kegelapan, tapi yang bersangkutan tak pernah menyadari sepenuhnya. Nantinya setelah berhasil mengucapkan "selamat tinggal" pada cinta pertamanya, Yoko akan bersatu kembali dengan mantan suami yang telah mencampakkannya karena takut anjing, **Riki Kazama**. Yoko memilih profesi sebagai guru dan bahkan sempat menjadi guru kesehatan di SMP tempat Rinze belajar. Ia memang termasuk salah satu murid terpandai di sekolah sehingga menjadi guru bukanlah hal yang mengejutkan. Keistimewaan Yoko adalah pikirannya yang terbuka untuk menerima hal-hal aneh dan diluar logika sekalipun. Karena itu, ia dapat menerima kenyataan bahwa ia telah 'melahirkan' seekor anak anjing, yang penampilannya secara keseluruhan mirip dirinya…

Aron

Pangeran dari dunia *makai* ini semula naksir berat pada Ranze, bahkan bersedia menghalalkan segala cara untuk mendapatkan Ranze. Tapi toh pada akhirnya ia kalah oleh ketulusan cinta Ranze yang ditujukan hanya untuk Shun. Dibesarkan sebagai seorang calon raja tanpa kehadiran seorang ibu, membuatnya menjadi cowok yang cenderung manja dan mau menang sendiri. Tadinya karena Ranze, ia sudah tidak menyukai Shun, lebih-lebih lagi setelah identitas asli Shun terbongkar. Belakangan perhatiannya berpindah kepada **Fira**, calon istri yang telah ditetapkan oleh keluarga kerajaan. Melalui berbagai peristiwa yang dialaminya bersama Ranze dan Shun, Aron nantinya akan menjadi raja dunia *makai* yang baik, menggantikan sang ayah yang meninggal dunia.

Mori Etoh

Sang kepala keluarga Etoh yang berprofesi sebagai novelis ini berasal dari keluarga drakula asli. Tentu saja awalnya ia harus bersusah-payah membiasakan diri mengkonsumsi jus tomat sebagai pengganti darah manusia ^_^ Hasil karyanya yang meledak adalah **"SUPER MANTEL"**, yang sempat menimbulkan histeria para fans, tapi kemudian berakhir dengan kekacauan. Kemudian berdasarkan kisah Ranze dan Shun, ia pun menulis **"LEGENDA EMPAT DUNIA"**. Kebanyakan karya-karya yang dihasilkan sih tidak bermutu dan tidak laku dijual >_< Sebagai seorang drakula, ia dapat mengubah dirinya dalam beberapa bentuk, misalnya payung dan, *so* pasti, kelelawar. Ia juga mampu menghipnotis dan membekukan gerakan manusia biasa dalam jangka waktu pendek serta

memerintahkan segerombolan kelelawar untuk melakukan apa saja. Pantangannya adalah tidak bisa terlalu lama terkena sinar matahari terik, tanda salib, dan bawang putih. Tetapi sejak hidup di dunia manusia, ia belajar mengatasi kelemahannya tersebut.

Shira Etoh

Ibu Ranze dan Rinze yang tetap cantik dan muda sepanjang masa ini berasal dari keluarga manusia serigala. Semula hubungannya dengan Mori Etoh yang drakula asli ditentang oleh para anggota keluarga mereka, bahkan sempat membuat keduanya terusir dari dunia *makai*. Setelah hubungan mereka direstui, keduanya diserahi tugas menjaga pintu penghubung antara dunia manusia dan dunia *makai*. Shira adalah seorang ibu yang penuh perhatian, tetapi seringkali kelewat cerewet dan bila sedang marah atau bila bulan purnama tiba, maka sosok serigalanya pun muncul. Dalam bentuk serigala ia mampu menurunkan hujan dan menimbulkan kilat serta angin ribut. Nampaknya hobinya adalah bertengkar dengan sang suami, walaupun hal tersebut tak pernah mempengaruhi kelanggengan hubungan diantara keduanya ^_^

Dick Carlo

Cowok berambut pirang keperakan yang secara keseluruhan penampilannya mirip Shun ini, hanya saja lebih tua, pertama kali bertemu dengan Ranze dalam mimpi. Begitu terbangun, ia melihat Ranze tergeletak tak jauh dari sisinya.... Ia pun menganggap bahwa Ranze-lah jodohnya. Walaupun memegang kekuasaan besar di dunia *mafia* negaranya, Rumania, Dick tak pernah merasa bahagia. Kekuasaan dan kemampuan supernaturalnya yang berupa kekuatan telekinesis memang mampu memberinya apa saja, tapi tidak kehangatan di hati. Ia pernah berusaha merebut Ranze dengan kekerasan, namun segera saja ia menyadari bahwa bagaimanapun juga hati Ranze tak akan berpaling dari Shun. Dick memiliki hubungan erat dengan dunia *makai* dan merupakan manusia pertama yang sampai akhir hayatnya mengetahui tentang keberadaan dunia *makai*. Ia gugur dalam pertempuran melawan makhluk-makhluk dunia kegelapan.

THE WOLF BOY AND THE GIRL WHO CAN COMMUNICATE WITH EVERYTHING

Volume 17 dibuka dengan upacara pernikahan Ranze dan Shun, 8 tahun semenjak pertemuan pertama mereka. Kala itu Rinze dan **Narumi** telah berusia 13 tahun. Petualangan keduanya dimulai dengan hadirnya Aron dan Fira beserta puteri mereka, **Coco**, dalam upacara pernikahan tersebut. Fira membawakan buket bunga yang berasal dari dunia *makai*, tanpa mengetahui kebiasaan pengantin perempuan melemparkan buketnya seusai upacara. Buket itu nyaris jatuh ke tangan Narumi ketika Yoko Kamiya mendadak hadir di hadapannya sehingga akhirnya keduanya terlibat perebutan buket. Rinze kemudian membagi dua buket bunga tersebut, setengah diberikan kepada Narumi, setengah lagi untuk Yoko.

Narumi yang sempat mendengar selintas ucapan Aron dan Fira mengenai bunga tersebut kemudian menyeduh bunga tersebut dengan air panas dan meminum seduhan tersebut. Keesokan harinya mendadak Narumi dapat bercakap-cakap dengan berbagai benda dan binatang yang berada di sekitarnya. Ia pun segera memberitahu keajaiban tersebut kepada Rinze, yang menebak bahwa kekuatan Narumi itu adalah akibat minum air seduhan bunga dunia *makai*. Walaupun Narumi pernah menyaksikan Rinze berubah menjadi serigala ketika mereka masih kanak-kanak serta mengetahui bahwa ayah Rinze bisa terbang dan tidak akan pernah mati, tapi selebihnya ia tak mengetahui apa-apa. *So*, hari itu pula Rinze mengajak Narumi ke rumahnya dan menceritakan segalanya kepada ayah dan ibunya. Tentu saja semula ayah dan ibunya sempat *shock*! Kemudian dengan persetujuan anggota keluarga lainnya, termasuk Ranze dan Shun yang pulang mendadak dari bulan madu mereka begitu mendengar berita tersebut, Mori Etoh pun membuka rahasia mengenai dunia *makai* kepada Narumi. Berlawanan dengan tebakan mereka mengenai reaksi manusia biasa saat mendengar kisah mengenai dunia *makai*, Narumi justru antusias. Dengan persetujuan Aron sebagai raja dunia *makai* [ia menyempatkan diri menengok sehingga mengetahui apa yang tengah terjadi, karena khawatir mengenai efek bunga dunia *makai* yang jatuh ke tangan manusia biasa], Narumi pun diakui sebagai anggota dunia *makai*. Saat itulah Rinze menyampaikan berita yang lebih mengejutkan mengenai Yoko....

Berbagai kejadian, baik di dunia manusia maupun yang berkaitan dengan dunia *makai*, mewarnai masa-masa remaja Narumi dan Rinze. Mulai dari persaingan

cinta remaja, keterlibatan mereka dengan **Chippul**, roh *tsuki no hana* [bunga bulan] yang jahil, serta munculnya makhluk-makhluk dari *youseikai* yang mengincar Chippul dan Mana.

Rinze Etoh

Sejak usia 5 tahun, Rinze telah terbiasa berpetualang mengikuti kakak perempuannya. Dialah satu-satunya orang yang mampu mengenali Ranze dalam bentuk apapun. Bila Ranze mewarisi kekuatan dari sang ayah, Rinze lebih menyerupai Shira. Suatu ketika dalam keadaan genting karena hendak menyelamatkan Ranze yang nyaris tertabrak mobil, Rinze berubah menjadi seekor serigala berwarna keperakan. Berbeda dengan Ranze, Rinze pandai dalam pelajaran dan olahraga dan menjadi salah satu cowok idola di sekolahnya. Tapi dalam hatinya hanya ada Narumi. Hubungan keduanya berlanjut sampai keduanya dewasa dan ada masa-masa tertentu mereka mengalami petualangan, seperti juga Ranze dan Shun.

Narumi Ichihashi

Narumi yang berambut kecoklatan ini telah mengenal Rinze sejak keduanya berusia 5 tahun. Tak sengaja, suatu ketika ia melihat Rinze berubah menjadi serigala kecil, dan sejak itulah keduanya bersahabat erat. Narumi yang mengalami kelainan jantung nyaris saja tak terselamatkan nyawanya bila Ranze dan Rinze tidak turun tangan dan memohon kepada dewa kematian, **George**, untuk menyelamatkannya. Narumi-lah yang menjadi alasan Rinze untuk masuk TK St. Polia. Sejak kecil, Narumi memang selalu memimpikan dunia yang penuh dengan keajaiban, sehingga tak sulitnya baginya untuk menjadi salah satu anggota keluarga manusia dunia *makai*.

Chippul

Roh *tsuki no hana* inilah yang sempat mengakibatkan Rinze memiliki *multiple identities*. Semula ia mengincar Narumi dan berusaha memisahkannya dari Rinze. Kemudian ia berubah pikiran dan memilih untuk bersaing secara sehat dengan Rinze untuk memperoleh Narumi.

Cowok berambut panjang yang satu ini cenderung jahil dan kemampuan istimewanya yang utama adalah... kabur dengan teleportasi ^_^

Mana Ichihashi

Pertama kali bertemu dalam perkenalan resmi antarkeluarga, Narumi mengira bahwa Mana yang 3 tahun lebih muda darinya itu tidak menyukai dirinya. Tapi setelah dijelaskan oleh ibu Mana, Narumi pun mengetahui bahwa sesungguhnya Mana ini hanya pemalu dan sulit mengungkapkan perasaannya. Setelah ibu Mana menikah dengan ayah Narumi, secara resmi pun Mana menjadi adik Narumi dan mereka memiliki hubungan yang erat. Nantinya akan ketahuan bahwa Mana ini bukanlah anak kandung ibunya dan ia sebenarnya memiliki hubungan erat dengan Chippul.

Futaba Anzai

Futaba yang terkenal sebagai penyanyi, model dan aktris cilik ini menimbulkan kehebohan ketika ia masuk SMP St. Polia, sekolah Rinze dan Narumi. Awalnya Futaba selalu mengenakan topeng sebagai cewek yang alim dan cantik, dan kadangkala melampiaskan kegelisahannya dengan cara licik. Lambat-laun juga dengan 'sedikit' bantuan dari Chippul, ia belajar jujur pada diri sendiri dan pada orang-orang di sekitarnya. Semula ia menyukai Rinze dan berusaha merebutnya dari Narumi. Bahkan dengan terang-terangan ia mengumumkan perasaannya kepada khalayak umum. Dampaknya, Rinze dan Narumi pun menjadi target media massa. Belakangan ia menyadari sikapnya yang telah menyusahkan Rinze dan Narumi. Futaba pun kemudian menjadi salah satu sahabat dekat Narumi.

Kouta Aoyagi

Kouta yang menjabat sebagai reporter sekolah ini sudah semenjak TK bersahabat dengan Narumi dan Rinze. Ia menyukai Narumi dan semula, semasa TK, tak dapat menerima kehadiran Rinze. Tapi dengan berlalunya waktu, ia pun justru mengagumi hubungan yang polos dan saling percaya di antara Narumi dan Rinze dan diam-diam selalu menjaga keduanya.

THEN... THE CHILDREN OF THE GIRLS AND THE BOYS

Pada volume 23, fokus utama kisah pun beralih kepada anak kedua Shun dan Ranze yang baru lahir, yaitu **Aira**. Seperti Ranze, ia pun banyak mengalami petualangan, yang dimulai dengan pertemuannya dengan seorang anak laki-laki bernama **Kairi Minagami** saat ia berusia 5 tahun. Semula ia hanya bertemu dengan Kairi dalam mimpi, tapi kemudian mereka dapat bertemu dalam dunia nyata dan mengalami berbagai kejadian menegangkan bersama-sama... Ternyata tak lama waktu bagi Kairi untuk mendampingi Aira dan ia pun menghilang... **Shinjou Akimi**-lah yang mengisi masa-masa remaja Aira, tapi itu pun tak lama. Dalam **TOKIMEKI TONIGHT: HOSHI NO YUKUE**, kisah kasih Aira berakhir bahagia dengan... Kairi atau Shinjou atau lainnya?

Taku dan Aira Makabe

Ranze dan Shun yang menjalani hidup sebagai manusia biasa di dunia manusia semenjak kecil mengirim kedua anaknya ke sekolah dan membiarkan mereka bergaul selayaknya manusia biasa. Nampaknya keduanya tidak mewarisi kemampuan berubah bentuk seperti sang kakek-nenek ataupun Ranze dan Rinze. Kemampuan supernatural keduanya lebih menurun dari Shun. Bila Taku berambut pirang keperakan serupa nenek dan pamannya, Aira mewarisi rambut kehitaman Ranze dan Shun.

Coco dan Shion

Coco, puteri pertama Aron dan Fira ini, ketika kecil amat menyukai Rinze dan menanggap bahwa Rinze-lah yang akan menjadi pendampingnya bila ia dewasa kelak. Akibatnya ia menganggap Narumi sebagai saingannya. Tapi dengan berlalunya waktu, perasaannya pun berubah dan nantinya ia menjalin hubungan dengan Taku. Bila emosi, Coco mampu mengeluarkan kekuatan api yang akan membakar apapun di sekitarnya. Walaupun dibesarkan sebagai seorang anggota keluarga kerajaan, ketika dewasa Coco lebih memilih hidup di dunia manusia daripada di dunia *makai*. Shion, adik laki-laki Coco yang lebih muda beberapa tahun ini dicadangkan sebagai pengganti Aron untuk menduduki takhta dunia *makai*.

Hie dan Chiki Etoh

Kedua anak Rinze dan Narumi ini lincah-lincah, tapi sampai cukup besar kemampuan khas mereka sebagai manusia dunia *makai* belum muncul, mungkin karena Narumi asalnya adalah anak manusia biasa. Tapi mereka pun ternyata memiliki kemampuan istimewa...

Mumu Kamiya

Puteri Yoko dan Riki Kamiya [setelah menikah, Riki masuk keluarga Kamiya] ini tak hanya mewarisi penampilan fisik ibunya, tapi juga karakternya ^_^ Semula ia naksir Taku, tapi ditolak oleh yang bersangkutan... Usianya sepantaran dengan Aira.

AND... THE STORY ENDS...

12 tahun lamanya Ikeno-*sensei* menjalin kisahnya mengenai manusia-manusia dari berbagai dunia berbeda, dengan karakter dan kekuatan supernatural berbeda satu sama lain, yang diikuti oleh para penggemarnya dengan setia. Pertanyaannya adalah mengapa kisah tersebut dapat bertahan lama tanpa ditinggalkan penggemarnya, bahkan beberapa tahun kemudian Ikeno-*sensei* merasa perlu memberikan *epilogue special* bagi masing-masing tokoh utamanya? Karena yang dimanifestasikan beliau dalam TOKIMEKI TONIGHT adalah impian yang

tersembunyi jauh di alam bawah sadar *(subconsciousness)* kita... Impian tentang adanya dunia dengan penghuninya yang berbeda dari dunia manusia yang kita tahu dan kenal. Juga, impian tentang jalinan kasih yang tulus, tentang mimpi itu sendiri, hati yang bersih, persahabatan yang sesungguhnya, dan ketika kebaikan hati berada di atas ambisi pribadi dan angkara murka... Bila suatu saat, dalam perjalanan hidup kita masing-masing, kita diberi kesempatan untuk mengintip keberadaan dunia lain itu, bagaimanakah sikap kita? Akankah kita bersikap bagaikan pemburu berita, seperti yang digambarkan dalam volume 18-19, ataukah kita akan bersikap seperti Narumi, Yoko, dan Kouta, yang menganggap bahwa hubungan persahabatan mereka lebih penting daripada siapakah atau apakah sahabat mereka itu? Tanpa perlu membayangkan hal seperti yang terjadi dalam TOKIMEKI TONIGHT, bila kita mengambil kesempatan untuk duduk merenung dan kemudian bertanya kepada diri sendiri, bisakah setidaknya kita jujur pada diri sendiri: apakah yang mendasari hubungan kita selama ini dengan orang-orang di sekeliling kita? Sekedar penampilan fisik atau atribut lahiriah [seperti status sosial, prestasi, hobi dan minat, dll.], ataukah keseluruhan orang itu sebagai manusia utuh? Paling tidak, bila kita mengikuti jalinan kisah TOKIMEKI TONIGHT, kita dapat melihat benang merah yang mewakili hal-hal yang penting bagi hubungan antarpribadi yang berkualitas: hati yang tulus dan pikiran yang terbuka untuk menerima berbagai perbedaan.

IKENO KOI

Birthdate : 16 April
Zodiac : Aries
Blood type : B

Debut shoujo mangaka ini dimulai pada tahun 1979 dengan **HAPPY END MONOGATARI**, yang kemudian diterbitkan bersama dengan 4 cerita pendek lainnya dalam *tankouban* **CHOTTO OTOGIBANASHI**. Hasil karya yang membuatnya terkenal adalah **TOKIMEKI TONIGHT** dan **NURSE ANGEL RIRIKA S.O.S.** Artwork yang *cute* dan detail, jalinan cerita yang orisinal serta kisah kasih yang *innocent* (tanpa dibumbui *sex scenes* dan tanpa *shonen/shoujo-ai*) merupakan keistimewaannya. Sampai sekarang Ikeno-*sensei* masih aktif berkarya bersama dengan *publishing company* Shueisha.

Daftar karya-karyanya yang telah diterbitkan dalam bentuk tankouban selain serial TOKIMEKI TONIGHT:

CHOTTO OTOGIBANASHI, 1980, 1 tankouban
MAI-CHAN NON STOP, 1981, 1 tankouban
ME-CHAN KOKYOUSHITSU, 1982, 1 tankouban
HEROINE NI NARITAI, 1991, 1 tankouban
NURSE ANGEL RIRIKA S.O.S., 1995-1996, ditulis oleh Akimoto Yasushi, 4 tankouban
OSHIETE NANOKA, 1998, 4 tankouban
USOTSUKI NA SEASON, 1999, 1 tankouban
MISTY BOY, 2001, 1 tankouban

Reviewed by Amanda

RENCANA TERBITAN KOMIK ELEX

November 2002

ELEX MEDIA KOMPUTINDO

Flash Of Wind 10
The Pitcher 45
Inuyasha 9
Samurai X 22
SC: Great Dish Up
Cotton Land 3
MS: Magic School Maho
Maho 1
Maya 4
Jiraiya 2
Throbbing Tonight 21
Scramble Nextdoor 3
Flame Of Recca 16
Shoot! Legend Of A New Age 7
Princess 12
SM: DarKness Myth 2
SM: Boneka Kematian
Hoshin Engi 8
New Kungfu Boy 13
The Genius Bakabon 10
The Super Bean 7
Kindaichi File 2
Pedang Raja 16
Air Jordan Two 14
Crystal Dragon 17
Like The Wind Like The Fire 1
SM: Black Cat
Kung Fu Komang 21
Ninja Rantaro 14
The Seven Spoon 6
Dragon Fist 3
Chibi Maruko 8
King Quest z Legend 1
Captain Tsubasa 2
Ninku 1
Hanayori Dango 1
One Piece 1
Yu-Gi-Oh 1

Catatan: Jadwal sewaktu-waktu bisa berubah

RENCANA TERBITAN GRAMEDIA

November 2002

m&c!

Let's & Go 2
Imadoki 2
Legend of An Emperor 45-47
Return of Condor 38-40
Holmes 8-9
Pedang Maha Dewa 53-54
Impeccable Twins 18
Long Hu Men 18-19
Legend of Condor Heroes 20
Ah My Goddess 12
Salad Days 9-10
Tiger & Dragon 17
Ushio To Tora 8
Natsuki 9
Fushigi Yuugi 12
Kimagure 8
Onikirimaru 10
Towa Kamo Shirenai 5
Doremi 1
Digimon FC02 13-14
Super Bidaman 13

Disclaimer: **Ring**, et.al. adalah milik **Suzuki Kouji-sensei**, **Nakata Hideo**-*sensei* dan masih banyak orang hebat dan kaya yang punya pengacara mahal. Saya cuma mahasiswa miskin yang iseng mencoba nulis *fanfic* ini. Jangan dituntut yeee…
Warning: spoilers untuk Ring *movie*. Kejadian-kejadian dalam *fanfic* ini **TIDAK** benar-benar terjadi dalam Ring *movie*.

Sebuah *fanfiction* Ring:

TUJUH HARI LAGI...

by **Silver Wind**
anne@silver-shining.net
http://silver-shining.net/

You are here, no escape
From my visions of the world
You will cry, all alone
but it does not mean a thing to me
Aura [**.hack//SIGN** OST]

Aku sebenarnya heran kenapa Mama mengajakku ke rumah *ojiisan* seperti ini. Padahal kan ini bukan masa liburan sekolah… Tapi ya sudahlah. Orang dewasa memang sulit untuk dimengerti.
Tapi aku lebih heran lagi kenapa Tomo-chan menyuruh aku membawa video yang ada di rumah.
Ini video apa ya? Ngga ada labelnya sama sekali.
Mama juga keliatan panik terus-menerus akhir-akhir ini. Dan lebih aneh lagi, Mama jadi sering bertemu Papa. Bukannya aku ngga senang atau apa. Tapi ya… itu urusan Mama dan Papa lah. Ngga ada hubungannya dengan aku kan.

"Iya, apaan sih, Tomo-chan?" tanyaku tanpa menoleh.
Bener deh, kadang-kadang hantu itu nyebelin banget. Mereka bisa gigih sekali kalau sudah punya keinginan. Dan ya… aku ngga bisa nolak kan? Tomo-chan kan sepupuku sendiri.
Walau sekarang dia sudah bukan manusia seperti aku lagi.
Aku paham kalau aku memang unik. Papa dulu pernah mengajak aku bicara serius banget mengenai 'kekuatan' yang aku punya ini. Papa juga punya. Dan sepertinya, kekuatan punya Papa malah jauh lebih hebat dari aku. Wah, aku sih ngga ada apa-apanya deh. Kata Papa, aku harus hati-hati. Karena bakatku ini ngga boleh dipergunakan sembarangan. Yah, mirip seperti orang yang bisa menggambar aja kan? Dia juga ngga boleh asal melukis di dinding sekolah walaupun memang gambar buatannya itu bagus.
Aku bisa mengerti kok kenapa Papa mau aku berhati-hati. Ya ampun, aku kan ngga bodoh!
Kalau Mama sih sepertinya ngga punya kekuatan yang aku dan Papa miliki. Eh… sebentar, kata Papa nih, Mama punya keistimewaan sendiri. Tapi aku ngga tau apa yang Papa maksud itu. Yang jelas, Mama sih cuek aja dengan kekuatan Papa. Aku sih bersyukur sekali punya mama yang ngga takut dengan bakatku dan Papa.
Ngga kebayang deh kalau harus punya mama yang menjerit-jerit kalau aku bilang aku ketemu dengan guruku yang sudah meninggal di sekolah. Ya, mau gimana lagi? Eiji-*sensei* kan memang sangat mencintai sekolah dan murid-muridnya. Ngga heran lah kalau *sensei* ogah pergi ke 'sana' dan malah tinggal di kelasku.
Tapi aku ngga menceritakan itu kepada teman-teman sekolahku lah. Baik Papa dan Mama sepakat melarangku habis-habisan untuk yang satu itu. Mereka bilang, teman-temanku ngga akan seperti mereka yang bisa menerima aku apa adanya. Semua murid di sekolah pasti teriak ketakutan kalau mereka tahu di kelas 1-B ada hantu Eiji-*sensei* yang mengawasi kami.
Keberadaan Eiji-*sensei* membantu guru-guru yang lain lho! Semua usaha untuk nyontek di kelas 1-B ngga pernah berhasil sejak ada *sensei* di sana! Mulai dari kertas ulangan yang terbang, sampai semua contekan mendadak jatuh ke lantai. Sepertinya sekarang sih teman-temanku sudah kapok untuk mencoba nyontek.
Tapi mereka ngga tau apa yang menyebabkan semua usaha mereka itu gagal. Akhirnya mereka sih sepertinya sepakat ngomong ke semua anak di sekolah kalau kelas kami memang sudah dipasangi jimat anti nyontek dari kuil.
Aku harus menahan diri untuk ngga ketawa habis-habisan waktu denger omongan itu.

"Iiiih… Tomo-chan berisik amat sih," lama-lama aku jengkel juga, "Kan video-nya sudah aku bawa. Tomo-chan mau aku ngapain lagi? Kalau Mama tau Tomo-chan ada di sini, nanti dilaporin ke *obasan* lho!"
Aku diam dan mendengarkan protesnya. Tomo-chan biasanya ngga sekeras kepala ini deh. Bahkan kadang dia menganggap aku anak kecil yang mengganggu dia. Ya, memang dia ngga pernah bilang gitu sih, tapi aku sih tau saja. Yah, mungkin jadi hantu itu memang kesepian. Habisnya, yang bisa ngeliat mereka kan ngga banyak-banyak amat.
Jadi kepikiran sesuatu nih… Aku ingin tau apa yang akan dilakukan teman-temanku seandainya mereka tau aku bisa ngeliat hantu dan macam-macam lagi. Jangan-jangan mereka kabur sejauh-jauhnya dari aku. Aku ngga begitu peduli sih. Aku memang ngga punya teman dekat di sekolah. Tapi tetep aja, pasti ngga enak banget tuh dijauhin cuma gara-gara aku bisa ngeliat Tomo-chan dan Eiji-*sensei*.
Makanya aku menuruti Mama dan Papa yang melarang aku buat ngomongin apa yang aku lihat setiap hari.

Aku menatap ke arah Tomo-chan dengan sebal, "Iya, iya. Aku tonton deh videonya sekarang. Tapi habis itu, jangan ganggu aku lagi ya. Aku ingin tidur nih!"
Aku menyalakan TV dan VCR yang ada di bawahnya. Dan dengan ogah-ogahan aku masukkan kaset video itu.
Ya ampun, ini video apaan sih? Kualitasnya jelek amat. Dan adegan-adegannya itu… apa ini pembukaannya film yah? Orang-orang merayap… ada satu ibu-ibu sedang menyisir rambutnya di depan kaca. Aku sempat merinding juga, karena aku merasakan sesuatu yang amat ganas dari video ini. Seperti kalau kita sedang menghadapi hewan buas yang sedang marah aja lah.
Aku melihat gambar sebuah sumur di TV. Lalu gambarnya hilang. Hah? Begitu saja? Lalu apa maksud-

"**TIDAAAAAAAAAKKKKKK!!!!!**"

Suara jeritan Mama itu mengagetkanku. Mama menutupi mataku dengan tangannya. Begitu erat. Aku ngga bisa bernapas. Mama gemetaran. Dan aku mendengar suara tawa di belakangku.

"Yoichi, kenapa kamu membawa video ini? Siapa yang menyuruhmu?" suara Mama juga gemetar hebat banget.

Aku memandang Mama dengan bingung, "Tomo-chan yang menyuruhku, Ma. Kenapa sih?"
Mama menggigit bibirnya begitu kuat sampai aku kuatir darah akan keluar. Lalu ia berlari keluar. Aku dapat mendengar Mama berbicara di telepon. Oh… Mama sedang menelepon Papa.
Apaan sih yang terjadi?
Suara tawa itu terdengar lagi.
Aku menoleh perlahan-lahan.
Tomo-chan masih ada di sana. Tapi berbeda dengan Tomo-chan yang kukenal. Wajahnya sangat jahat. Aku merinding dibuatnya. Suara tawa itu makin keras. Aku menatap Tomo-chan dengan tidak percaya. Sepupu yang sangat kusayangi… kenapa dia mendadak jadi kejam padaku?
Lalu aku melihat sosok itu.
Di belakang Tomo-chan ada orang lain. Orang? Maksudku, hantu. Dan… yang ini hantu luar biasa jahat. Aku bisa merasakan kalau ia ingin aku mati.
Hantu itu memakai baju putih. Dan rambutnya panjang, menutupi wajahnya.

"Jadi kamu juga sudah menonton video itu?" suara itu mengejutkanku.
Hantu jahat itu berbicara! Dan… dan dia tertawa. Aku mundur pelan-pelan darinya.

"Nyawamu akan menjadi milikku," ia tertawa melengking, membuatku merinding karena aku tak pernah merasa takut seperti ini.
Lalu pada saat itu aku sadar bahwa aku dalam bahaya. Mama dan Papa dalam bahaya. Semua orang di dunia ini juga dalam bahaya.
Aku merasakan ruangan kamarku berputar-putar. Lalu aku jatuh ke atas *tatami*.
Dan hal terakhir yang aku dengar adalah…

"Tunggu saja tujuh hari lagi, anak kecil."
Gelap.

TAMAT. SILAKAN DILANJUTKAN DENGAN MENONTON *RING*…

Notes:
BGM yang didengarkan berulang-ulang sambil menulis fanfic ini adalah:
- **Aura** - track 10 .hack//SIGN OST
- **Raven** - Do As Infinity

Sepertinya sih cocok aja!
Misi saya nulis *fanfic* ini adalah mencoba mengganggu tidur kamu. Semoga saya berhasil! Hehehe…

Selesai ditulis tanggal: 07 September 2002

SENTOU YOUSEI YUKIKAZE

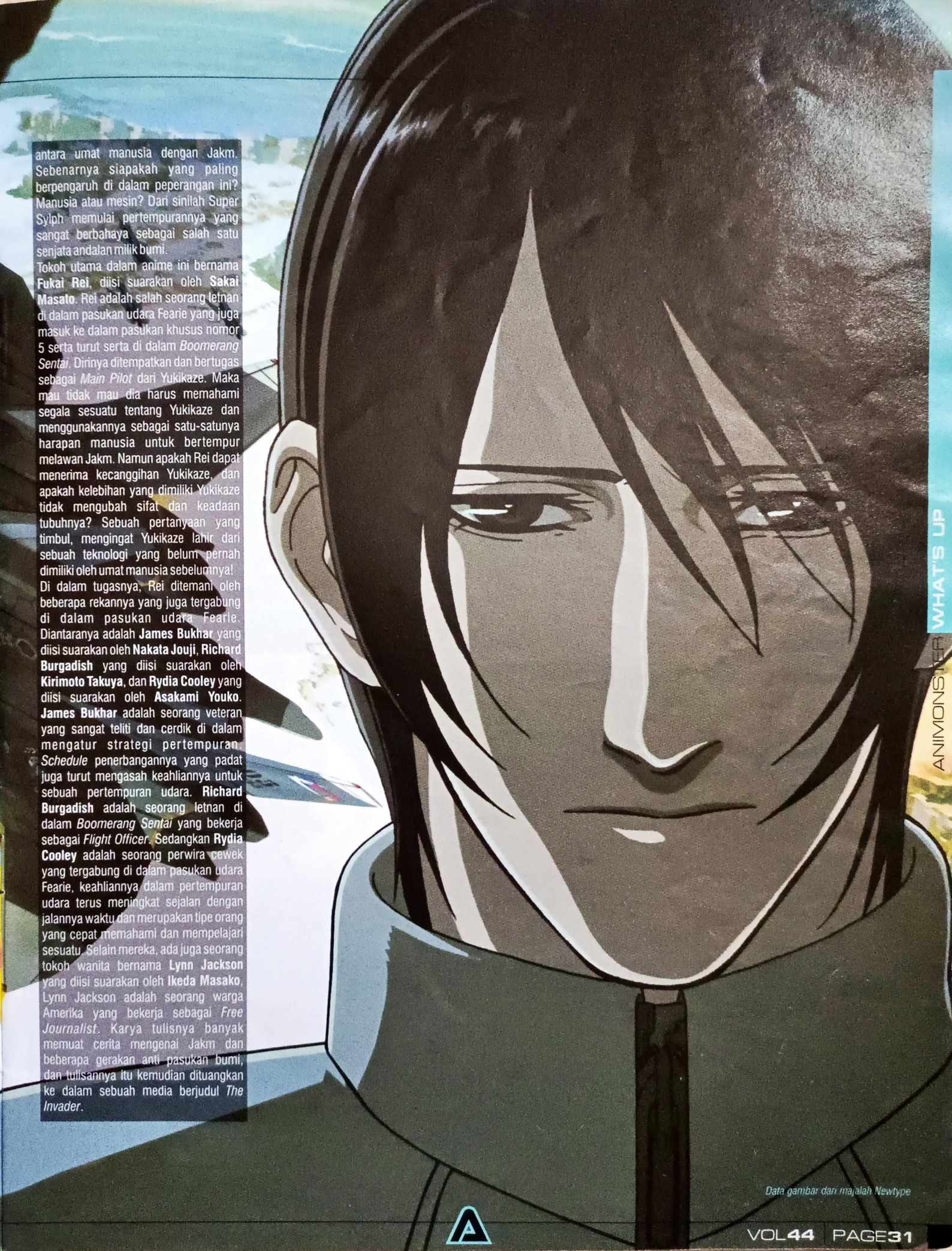
Pada musim panas kemarin, di Jepang telah dirilis sebuah film anime bertemakan *Science Fiction* yang 'diakui' oleh komite perkumpulan *Science Fiction* se-Jepang. Anime tersebut diberi judul ***Sentou Yousei Yukikaze*** [Peri Perang Yukikaze]. Anime ini diangkat dari cerita manga yang sebelumnya dikeluarkan oleh perusahaan penerbitan **Kadokawa Shoten**. Kemudian cerita yang bertemakan *Hard Science Fiction* ini dibuat bentuk animenya dalam bentuk OVA [Original Video Animation]. Animenya ini dibuat atas kerjasama **Bandai Visual** dengan **Gonzo Digimation**. Bandai Visual yang levelnya sudah sangat tinggi di dalam dunia anime karena pengalamannya melalui **Emotion** yang sudah berpengalaman selama kurang lebih 20 tahun di dalam dunia anime, ditambah dengan Gonzo yang sudah berpengalaman dalam animasi gabungan 3D dan 2D-nya, membuat orang bertanya-tanya seperti apakah anime yang dibuatnya ini. Jawabannya tentu adalah anime dengan kualitas animasi yang sangat bagus, dengan penggabungan animasi 2D dan 3D yang sangat rapi dan halus. Pada bagian-bagian anime ini yang menceritakan para tokoh dan karakternya banyak digunakan animasi 2D yang halus dengan penggambaran karakter yang sangat menarik, sedangkan untuk adegan pertempuran serta penggambaran **Super Sylph**, salah satu pesawat yang muncul di dalam anime ini maka Gonzo-lah yang diberi tanggung jawab untuk mengerjakannya dengan kualitas yang menjanjikan.

Character Design Original dari *Sentou Yousei Kamikaze* adalah seorang *mangaka* bernama **Tada Yumi**, sedangkan *Character Design* untuk versi animenya dipegang oleh **Aizawa Masahiro** dan **Hashimoto Kouichi**. *Mechanical Design* untuk anime ini dipegang oleh **Yamashita Ikuto** dan **Kio Seiji**. Mungkin kamu masih asing dengan nama-nama di atas. Kalau mau tahu, mereka semua adalah orang-orang yang sudah 'veteran' di dalam dunia anime karena keikutsertaan mereka yang sudah cukup lama di dalam Bandai, Production I.G. dan Gonzo. Di dalam dunia anime Jepang, nama-nama tersebut merupakan jaminan untuk sebuah anime yang menarik dengan kualitas yang bagus.

Selain para staff yang menjanjikan, anime ini juga didukung oleh para seiyuu yang sudah veteran juga, di antaranya adalah **Asakami Youko** dan **Ikeda Masako**.

Animenya sendiri bercerita dan mengambil latar tempat di sebuah tempat terpencil, di benua kutub selatan sekitar Antartika. Di tempat tersebut secara tiba-tiba muncul beberapa pesawat perang dengan teknologi canggih yang menandakan adanya sebuah pertempuran yang memakan waktu sangat lama di antara umat manusia dengan makhluk luar angkasa '**Jakm**', sebuah pertempuran yang heroik. Diceritakan pasukan pertahanan bumi bermaksud untuk memulai melancarkan serangan balasan sebagai tindak lanjut dari serangan Jakm sebelumnya. Namun dalam penyerbuannya tersebut, para penyerang udara dari bumi secara tidak sengaja melewati sebuah gerbang udara misterius yang mengantarkan mereka kepada sebuah planet bernama **Fearie**. Dengan penemuan planet ini, maka untuk menghadapi Jakm, didirikanlah basis garis depan di Fearie sebagai salah satu kekuatan bumi untuk mengalahkan Jakm.

Di sinilah kemudian dilakukan sebuah penelitian yang menghasilkan sebuah penemuan berupa otak *electron*. Penemuan ini kemudian dipasang di dalam sebuah pesawat tempur bernama Super Sylph. Super Sylph adalah sebuah pesawat tempur milik pasukan udara Fearie dan dijadikan sebagai salah satu armada di dalam pasukan khusus nomor 5 milik pasukan bumi. Untuk menghadapi Jakm, maka di dalam pasukan khusus tersebut dibentuk sebuah kelompok dengan nama ***Boomerang Sentai*** [pasukan perang Boomerang]. Maka dimulailah lembar baru pertempuran



antara umat manusia dengan Jakm. Sebenarnya siapakah yang paling berpengaruh di dalam peperangan ini? Manusia atau mesin? Dari sinilah Super Sylph memulai pertempurannya yang sangat berbahaya sebagai salah satu senjata andalan milik bumi.

Tokoh utama dalam anime ini bernama **Fukai Rei**, diisi suarakan oleh **Sakai Masato**. Rei adalah salah seorang letnan di dalam pasukan udara Fearie yang juga masuk ke dalam pasukan khusus nomor 5 serta turut serta di dalam *Boomerang Sentai*. Dirinya ditempatkan dan bertugas sebagai *Main Pilot* dari Yukikaze. Maka mau tidak mau dia harus memahami segala sesuatu tentang Yukikaze dan menggunakannya sebagai satu-satunya harapan manusia untuk bertempur melawan Jakm. Namun apakah Rei dapat menerima kecanggihan Yukikaze, dan apakah kelebihan yang dimiliki Yukikaze tidak mengubah sifat dan keadaan tubuhnya? Sebuah pertanyaan yang timbul, mengingat Yukikaze lahir dari sebuah teknologi yang belum pernah dimiliki oleh umat manusia sebelumnya!

Di dalam tugasnya, Rei ditemani oleh beberapa rekannya yang juga tergabung di dalam pasukan udara Fearie. Diantaranya adalah **James Bukhar** yang diisi suarakan oleh **Nakata Jouji**, **Richard Burgadish** yang diisi suarakan oleh **Kirimoto Takuya**, dan **Rydia Cooley** yang diisi suarakan oleh **Asakami Youko**. **James Bukhar** adalah seorang veteran yang sangat teliti dan cerdik di dalam mengatur strategi pertempuran. *Schedule* penerbangannya yang padat juga turut mengasah keahliannya untuk sebuah pertempuran udara. **Richard Burgadish** adalah seorang letnan di dalam *Boomerang Sentai* yang bekerja sebagai *Flight Officer*. Sedangkan **Rydia Cooley** adalah seorang perwira cewek yang tergabung di dalam pasukan udara Fearie, keahliannya dalam pertempuran udara terus meningkat sejalan dengan jalannya waktu dan merupakan tipe orang yang cepat memahami dan mempelajari sesuatu. Selain mereka, ada juga seorang tokoh wanita bernama **Lynn Jackson** yang diisi suarakan oleh **Ikeda Masako**. Lynn Jackson adalah seorang warga Amerika yang bekerja sebagai *Free Journalist*. Karya tulisnya banyak memuat cerita mengenai Jakm dan beberapa gerakan anti pasukan bumi, dan tulisannya itu kemudian dituangkan ke dalam sebuah media berjudul *The Invader*.

Data gambar dari majalah Newtype

GADGUARD

"Anime baru ini masih dalam tahap pembuatan saat ini", itulah berita yang ada mengenai anime berjudul *Gadguard* ini. Anime ini dibuat oleh studio animasi Gonzo yang sudah merubah namanya menjadi studio ***Gonzo Digimation***. Kalau dipikir-pikir lagi, sepertinya studio animasi ini selalu berada di balik pembuatan film-film anime baru pada tahun 2002 ini, walau begitu kualitas animasi buatan studio ini tetap terjaga dan tetap bagus ... Inilah kelebihan yang dimililiki oleh studio animasi yang terkenal dengan perpaduan animasi 2D dan 3D-nya ini. Sepertinya saat ini studio sudah semakin matang saja, hal itu terlihat dari banyaknya anime baru yang ditangani oleh studio ini.

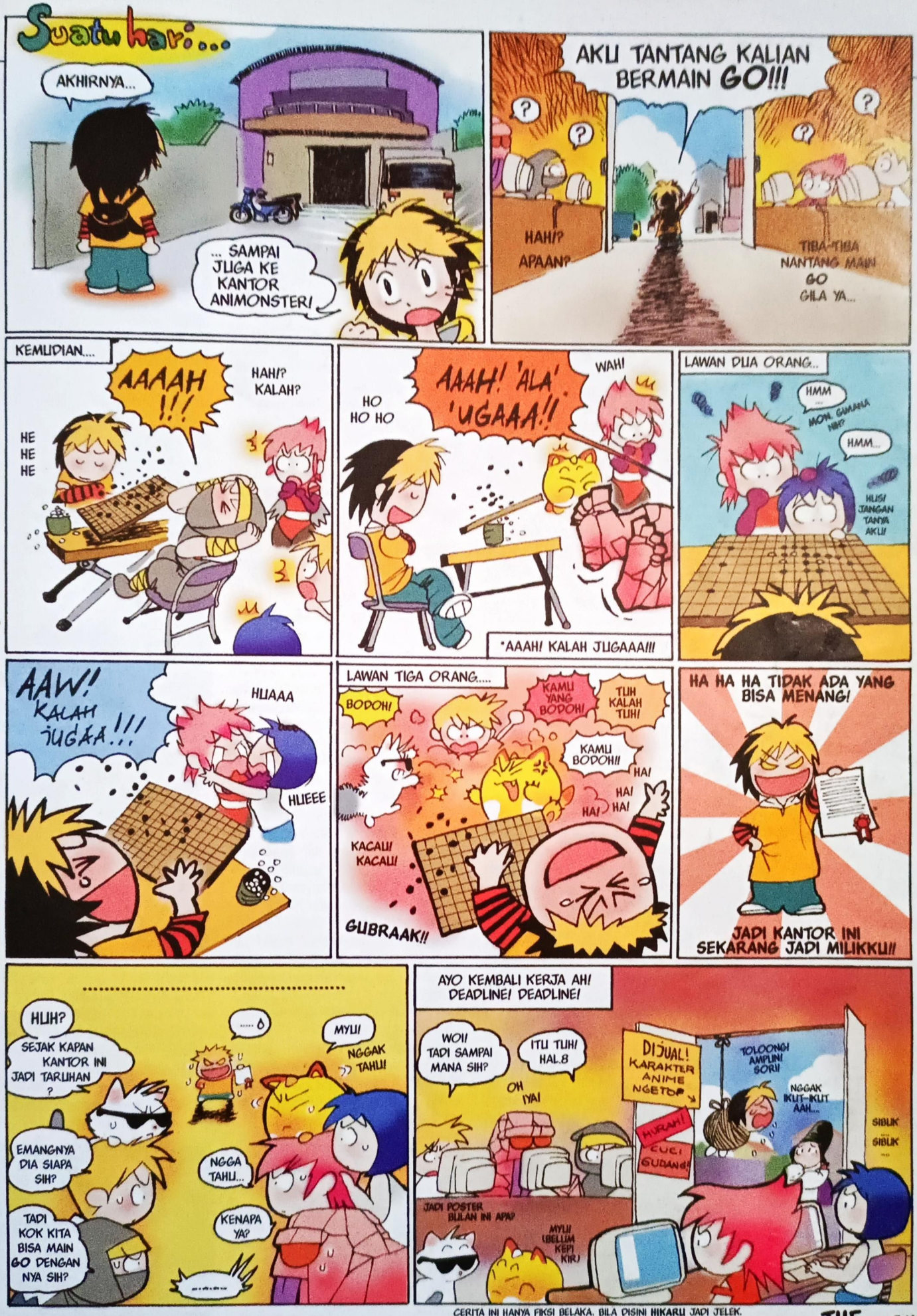
Tokoh utama dalam anime *Gadguard* adalah seorang anak bernama **Sanada Hajiki**. Sedangkan latar belakang yang diambil adalah bumi di masa depan di mana diceritakan pada saat itu sumber mineral di bumi sudah habis. Di dalam masa depan yang kelam ini, orang-orang tinggal di kota-kota yang disebut sebagai **Unit**. Sanada Hajiki adalah seorang anak yang tinggal di kota bernama **Unit 74**, sebuah kota jika malam tiba maka sumber listrik tidak lagi disuplai ke dalam kota tersebut. Pada suatu malam Hajiki menemukan sebuah *Kotetsujin* [manusia baja], sebutan untuk sebuah mesin yang memiliki bentuk seperti manusia. Hajiki kemudian mengambil *Koutetsujin* tersebut menjadi miliknya dan diberi nama **Lightning**.

Tokoh utama dalam anime ini diceritakan masih berumur 16 tahun , sebuah umur di mana seseorang masih mencari jati dirinya. Untuk menyambung hidupnya, Hajiki bekerja *part-time* di beberapa tempat untuk mendapatkan uang, di samping itu tanpa disadari dirinya mendapatkan pengalaman hidup selama melakukan pekerjaannya itu. Sifatnya sangat tegar dan berbesar hati dalam menghadapi berbagai macam masalah, bahkan di usianya yang masih tergolong muda itu dirinya sudah dapat berpikir seperti halnya orang dewasa. Di dalam hatinya yang terdalam, Hajiki sangat senang tinggal di Unit, tetapi juga ada keinginan untuk pergi ke suatu daerah untuk mencari masa depannya. Hal ini sering membuat dirinya berpikir dan termenung, namun setelah pertemuannya dengan Lightning, jalan hidup yang bagaimanakah yang akan dia pilih?

HEATGUY-J

Buat kamu yang menyukai film-film anime yang bertemakan agen rahasia dan spionase, nampaknya anime baru ini cocok buat kamu ikuti ceritanya. Anime dengan judul ***Heatguy-J*** ini dikerjakan dan dibuat oleh para staff yang sudah pernah berkecimpung di dalam pembuatan anime-anime terkenal seperti, *Gene Shaft* dan *Tenkuu no Escaflowne*. Yang memegang bagian *Character Design* para tokoh dalam anime ini adalah para *Chara Designer* yang pernah bekerja dalam pembuatan anime *Escaflowne*, sedangkan *frame* animasinya dikerjakan oleh para staff yang pernah mengerjakan *frame* animasi pada seri *Card Captor Sakura*. Anime ini juga banyak berisi adegan-adegan berupa campuran animasi 2D dengan animasi 3D. Untuk bagian *Computer Graphic*, dikerjakan oleh orang baru yang berbakat... Dan sepertinya anime ini merupakan ujian apakah dirinya dapat bersaing di dalam dunia anime dan dapat mendapatkan tempat di antara para animator-animator veteran.

Anime ini bisa digolongkan sebagai anime dengan cerita drama yang dibumbui dengan adegan-adegan *Robot Action*. Kisahnya mengenai petualang seorang pemuda bernama **Daisuke Auroura** dengan partnernya yang bernama **J**. J adalah seorang *android* dengan tinggi 230 cm dan berbobot seberat 0,3 ton. Diceritakan Daisuke bersama J, bekerja di sebuah perusahaan [biro] yang bertugas menjaga dan mengawasi keselamatan serta ketertiban kota. Mereka mendapat tugas untuk mencari seorang pewaris dari sebuah keluarga besar, **Leonary Family**. Untuk melaksanakan tugasnya itu maka mereka menyelinap masuk ke dalam upacara pemakaman bos pendiri keluarga tersebut, namun orang yang mereka cari tidak dapat mereka temukan. Keesokan harinya Daisuke mendapat serangan dari musuh. Sebenarnya misteri apa yang berada di balik Leonary Family ini? Film anime drama misteri mulai diputar di televisi Jepang pada bulan Oktober 2002.



CERITA INI HANYA FIKSI BELAKA. BILA DISINI HIKARU JADI JELEK. PENGARANG TIDAK BERTANGGUNG JAWAB!

THE END puss

Sen to Chihiro no Kamikakushi

Otaku mana yang tidak mengenal **Studio Ghibli**? Dibantu tangan dingin sutradara kenamaan **Miyazaki Hayao**, studio ini telah menghasilkan berbagai anime yang bukan hanya menjadi tontonan 'wajib' di Jepang sendiri, tetapi juga di berbagai negara. Walaupun belum pernah menonton, minimal kamu pernah kan, mendengar judul-judul seperti *Tonari no Totoro*, *Kaze no Tani no Nausicaa*, *Hotaru no Haka*, dan *Mononoke Hime*? Karya terakhir Miyazaki-sensei dan Studio Ghibli, ***Sen to Chihiro no Kamikasushi***, pantas pula masuk daftar tontonan kamu.

Sen to Chihiro no Kamikakushi diputar di bioskop-bioskop Jepang bulan Juli 2001. Ceritanya seputar seorang anak perempuan berusia sepuluh tahun, **Chihiro**, yang tersesat dalam sebuah dunia yang sangat aneh dan sangat berbeda dengan dunia yang selama ini ia tinggali. Selama berada di dunia itu, ia mengalami berbagai petualangan yang luar biasa. Suara Chihiro diisi oleh aktris muda Hiiragi Rumi. Gadis kelahiran 1 Agustus 1987 ini, sebelumnya dikenal melalui drama produksi NHK, *Suzuran*.

Buena Vista sudah membeli hak siar *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, dan memasarkannya dengan judul ***Spirited Away***. Kalau kamu menonton versi sulih suara Inggrisnya, jangan kaget kalau suara Chihiro terdengar familiar. Siapa pengisi suaranya? Tak lain adalah Daveigh Chase, yang sudah dikenal sebagai Lilo dalam animasi produksi Disney, *Lilo and Stitch*.

Chihiro, ayah dan ibunya sedang naik mobil menuju rumah baru mereka saat mereka mengambil belokan yang salah, sehingga mereka sampai di tempat yang terpencil. Melihat sebuah terowongan, ayah Chihiro [seiyuu: Naitou Takashi] tertarik untuk melihat di mana terowongan itu akan berakhir. Ibu Chihiro [seiyuu: Sawaguchi Yasuko] mengikuti suaminya, meskipun Chihiro protes bahwa ia ingin kembali.

Sekeluarnya dari terowongan tersebut, mereka melihat sebuah taman hiburan yang sunyi tanpa pengunjung maupun penjaga. Ayah Chihiro pergi mencari makanan, dan sampai di sebuah restoran. Sambil mengatakan ia akan membayar nanti sesudah pemilik restoran datang, ayah Chihiro mengambil makanan. Walau orang tuanya menikmati hidangan yang mereka ambil, Chihiro sama sekali tidak tertarik. Ia memilih untuk melihat-lihat berkeliling.

Tiba-tiba seorang anak laki-laki berpakaian putih menghampiri Chihiro. Ia menyuruh Chihiro untuk pergi sebelum malam tiba. Chihiro bergegas kembali ke tempat orang tuanya, sementara matahari mulai terbenam dan taman hiburan yang tadinya bagaikan mati mendadak dipenuhi bermacam-macam mahluk aneh. Setibanya di restoran, alangkah terkejutnya Chihiro melihat orang tuanya berubah menjadi sepasang babi! Sambil berteriak ketakutan, ia lari kembali ke terowongan yang tadi ia masuki, namun jalan ke sana kini sudah menjadi sungai yang tidak bisa ia seberangi. Saat Chihiro semakin ngeri, anak laki-laki tadi muncul kembali, seraya meyakinkan Chihiro bahwa ia di pihaknya.

Anak laki-laki itu menuntun Chihiro melewati jembatan menuju sebuah bangunan tinggi, di tengah-tengah arus mahluk-mahluk aneh yang semakin bertambah. Selama Chihiro menahan napas, ia tak akan terlihat. Anehnya, di antara mahluk-mahluk yang lalu lalang itu, ada satu mahluk bertubuh serba hitam yang dapat melihat Chihiro. Di ujung jembatan, seekor katak tahu-tahu menyapa anak laki-laki yang bersama Chihiro dengan panggilan "*Haku-sama*", dan dalam kagetnya Chihiro melepaskan napas. Anak laki-laki itu cepat-cepat membawa Chihiro bersembunyi. Ia menyuruh Chihiro pergi ke tempat Kama-jii untuk minta pekerjaan. Tempat ini dikuasai oleh penyihir wanita bernama **Yu-baaba** [seiyuu: Natsuki Mari], dan satu-satunya cara bagi manusia untuk bertahan hidup adalah dengan bekerja di pemandian umum milik Yu-baaba. Anak laki-laki itu kemudian meninggalkan Chihiro.

Pendek kata, Chihiro disuruh **Kama-jii** [seiyuu: Sugawara Bunta] menghadap Yu-baaba. Yu-baaba menerima Chihiro bekerja, dengan syarat Chihiro harus dipanggil dengan nama "Sen". Anak laki-laki tadi, **Haku** [seiyuu: Irino Miyu], datang dan mengantarkan Chihiro yang kini bernama Sen ke kamar para manusia pekerja. Namun sikapnya sangat dingin terhadap Sen, sampai Sen berpikir mungkinkah ada dua orang Haku. Dari Rin, sesama pekerja, Sen mengetahui bahwa Haku adalah pesuruh Yu-baaba.

Paginya Sen dibangunkan oleh

seseorang. Ia menyelinap keluar dengan aman sebab semua orang masih tidur lelap. Haku menunggunya di luar dan membawanya ke kandang babi, di mana orang tua Sen ditaruh bersama babi-babi lain. Sambil duduk di luar, Haku menceritakan bahwa Yu-baaba mengambil nama orang agar mereka tetap di bawah pengaruhnya. Haku

sendiri sudah melupakan nama aslinya, dan menyuruh Sen agar tidak lupa namanya juga. Dalam perjalanan kembali ke pemandian umum, mahluk serba hitam yang tadi malam muncul di atas jembatan dan memperhatikan Sen.

Hari itu para pekerja di pemandian umum bekerja keras membersihkan lantai dan bak-bak mandi. Datang seorang pelanggan yang kotor dan bau setengah mati, sampai-sampai semua pekerja lari menyingkir. Sebagai pekerja baru, Sen ditugaskan melayani pelanggan itu. Ternyata ia dapat melakukan tugasnya dengan baik, malah mendapat hadiah dari pelanggan yang ternyata dewa sungai itu [seiyuu: Hayashi Koba]. Selagi Sen tidur dan beristirahat, mahluk serba hitam yang selalu mengikutinya masuk ke dalam pemandian umum.

Paginya, ketika Sen bangun, mahluk serba hitam itu sedang dilayani dengan sangat baik oleh para karyawan pemandian umum, karena ia membawa emas yang seolah tidak habis-habisnya, yang dibagikannya dengan royal. Sen melihat seekor naga putih terbang di langit. Ia pernah melihat naga itu sebelumnya dan merasa bahwa naga itu sebenarnya Haku. Karena naga itu dikejar segerombolan burung kertas, Sen memasukkan Haku ke dalam rumah. Ternyata Haku terluka parah, namun ia menolak dirawat Sen, malah terbang ke kamar Yu-baaba.

Apa yang terjadi dengan Haku? Dapatkah Sen bertemu kembali dengan orang tuanya? Lalu siapa mahluk hitam yang terus membuntuti Sen? Jawabannya bisa kalian peroleh dengan menonton film berdurasi dua jam ini. Jangan ragu mengajak adik-adik kalian menonton -- film ini cocok untuk keluarga, sebab kekerasan dan *nudity* boleh dibilang tidak ada, meski mungkin karakter mahluk-mahluk yang muncul cukup 'menyeramkan'.

Salah satu konsep menarik yang ditawarkan dalam film ini adalah keberadaan nama. Apabila kita kehilangan nama, kita seakan-akan kehilangan diri sendiri dan menjadi persona yang identitasnya dibentuk oleh orang lain. Tapi apakah hanya nama yang mendefinisikan diri kita? Tentu tidak, seperti yang diperlihatkan oleh Chihiro atau Sen. Dengan nama apapun ia dipanggil, ia tetaplah pribadi yang sama. Seperti di film-film Miyazaki-sensei sebelumnya, alam menjadi bagian penting dari cerita. Jati diri Haku yang asli, misalnya, ternyata bertalian erat dengan alam. Tema-tema seperti inilah yang menjadi ciri khas film Miyazaki Hayao, sekaligus mengingatkan kita betapa pentingnya mencintai alam yang memang lebih mudah dirusak daripada dipelihara ini.

Reviewed by Eve

There is a world that comes alive by night...

MONSTER QUIZ

Monster Quiz #38

1. Apa nama teknik Go yang ingin dicapai oleh Sai hingga akhir hidupnya?
2. Dalam Aquarian Age, Sakamoto Rumiko termasuk dalam kelompok apa?
3. Apa nama album memorial yang dipersembahkan Malice Mizer untuk Kami?
4. Siapa nama ibu kandung Count Cain?

Disediakan 3 buah VCD **Samurai Deeper Kyo**, untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **Vega Fantasy Land**.

Jawaban Monster Quiz #37
1. Niten Ichi
2. Hijikata Toshizo
3. It's A Wonderful World
4. Nakajima Atsuko

Pemenang Monster Quiz #37
Margaretta S.
Jl. Raya Geluran 118 Taman Sidoarjo
Surabaya 61257
Desi Aryani
Jl. Cipaganti Gg Kaum Cipaganti No. 14
Bandung 40116
Rona Fika Jamila
Jl. Plamongan Larasati II/497
Semarang 50192

Tengu Quiz #07

1. Apakah nama mobil yang dipakai oleh Go?
2. Siapakah pencipta Magnum Saber dan Sonic Saber?
3. Apakah kepanjangan dari GJC?

Disediakan 4 buah paket komik untuk 4 orang pemenang. Hadiah dari **M&C - Gramedia Majalah**.

Jawaban Tengu Quiz #6
1. Hera
2. Tertabrak truk
3. SMU Goyu

Pemenang Tengu Quiz #6
Lestari
Jl. Srondol Kulon No. 5 RT 04/07
Banyumanik, Semarang 50263
Eva Gracea
Jl. Sentosa Dalam III No. 29 RT 54
Samarinda, Kal-Tim 75117
Valencya T.
Jl. Kancil Blok N-10 Kedamaian Permai
Palembang 30114
Puri Meilinasari
Palsigunung RT 04/04 No. 4 Desa Tugu
Cimanggis, Depok 16951

Modelling Quiz #15

Diproduksi oleh perusahaan manakah figur Dragon Ball Z yang baru?

Disediakan 3 buah action figure Dragon Ball Z untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Anaka Toys**.

Jawaban Modelling Quiz #14
Strike Gundam & Ashley Gundam

Pemenang Modelling Quiz #14
Agustian
Jl. Moh. Toha Dalam I No. 8A/19A
Bandung 40252

Khristin S.
Jl. Pesayidan L3/37
Cirebon 45114

Raditya Surya Permana
Jl. Putra Bangsa UH IV/740B
Warung Boto, Yogyakarta 55164

Jawaban kuis ditulis pada sehelai **kartu pos** [untuk masing-masing kuis yang diikuti], dan mencantumkan **kupon asli kuis** di ujung kiri atas kartu pos.
Peserta **wajib** menuliskan nama, alamat dan no telepon secara jelas!
Jawaban paling lambat diterima Redaksi pada tanggal **05 Nov 2002**, dan nama pemenang akan diumumkan pada **Animonster #45**.
Hadiah akan dikirimkan ke alamat para pemenang [paling lambat 1 bulan setelah pengumuman]. Dan pemenang yang tinggal di Bandung, harap **mengambil langsung** hadiahnya di kantor Redaksi [Jl. Moh. Iskat 15A, Bandung], setelah lebih dulu mengkonfirmasikan diri kepada **Mbak Dian/Ira** pada telepon 4203414.
Tambahan keterangan:
Mulai saat ini, Animonster akan mengumumkan nama para pemenang kuis tanpa disertai alamat lengkapnya. Hal ini semata-mata untuk menghindari penyalahgunaan informasi ini oleh pihak-pihak yang tak bertanggungjawab.

Saint Quiz #25

1. Pada kisah Crystal Dragon, siapa nama teman seperjalanan Aryan dalam mencari dewa penakluk kekuatan gelap?
2. Siapakah nama tunggangan Shinkouhyou dalam Hoshin Engi?
3. Siapakah nama pengarang komik Jiraiya?

Disediakan 3 paket komik untuk 3 orang pemenang. Hadiah dari **PT. Elex Media Komputindo**.

Jawaban Saint Quiz #24
1. Suku Naga Putih
2. Kota Paris
3. Momo Kakinuma

Pemenang Saint Quiz #24
Maya Terutama
Jl. Majapahit No. 87
Semarang 50167

Alex Chandra
Jl. Pulau Air No. 6A
Padang 25215

Nawang S.
Pringwulung Gg Camar No. 155A
Yogyakarta 55283

Banzai Quiz #14

Sebutkan single debutnya BoA!

Pemenang Special Banzai Quiz

Wenny
Jl. Pasirkoja, Bandung 40241
Andy L.
Jl. Jakarta, Bandung
Sufian
Jl. Muara Takus 52/28
Medan 20152

Ria Candra Puspita
Jl. H. Jian RT 004/03 No. 10
Kebayoran Baru, Jakarta 12150
Meta Sari S.
Jl. Karangrejo Tengah XI RT 02/II No. 139
Semarang 50234

Apa ejaan Jepang untuk nama "Milk Teddy"?

Disediakan 10 buah dompet Chatelain untuk 10 pemenang. Hadiah dari **Chatelain Fancy Wallet**.

Pemenang Chatelain #4
Dilla Christina
Jl. Masjid Darusalam RT 05/04 No. 17
Ciputat, Tangerang 15415
Hanna Veronika
Jl. Dr. Setia Budi No. 55 A
Pontianak, Kal-Bar
Yenny
Komp. Marsan Sejahtera Jl. Ega IV/99
Pekanbaru, Riau 28294
Dhaniar Asmarani
Jl. Percetakan IV No. 37
Kebayoran Baru, Jak-Sel 12130
Dinar Nugraheni
Jl. Purwosari Raya 69
Semarang 50125
Erni Karnawati (Didin)
Jl. Raya Singosari No. 22 RT 07/03
Pagetan, Singosari, Malang 65153

Mariana Sari Dewi
Jl. Cendana No. 6
Malang 65117
Fanny F.
Perum Karang Indah Jl. Malabar F14
Karawang 41315
Erika Dwi Sandra
Komplek Serai Indah Blok A No. 6
Indralaya Oki, Sum-Sel 30662
Christina Purtiwi
Jl. Bubutan DKA I/3
Surabaya 60175

POLA KATA KERJA #3

Konnichiwa.....kembali kita bertemu di rubrik pelajaran Jepang praktis ini. Pada edisi lalu kamu sudah diajak untuk mempelajari lebih dalam mengenai kata kerja bentuk kamus dan bentuk biasa, 2 bentuk dasar yang wajib kamu kuasai kalau kamu ingin menguasai kata kerja dalam Jepang. Nah....kalau sebelumnya kamu mempelajari 2 bentuk tadi, sekarang kamu diajak untuk mempelajari kata kerja bentuk -te, yang sudah merupakan komponen penting dalam percakapan sehari-hari dalam bahasa Jepang....nah, karena beragamnya cara untuk mendapatkan bentuk -te ini maka pada edisi kali ini kamu baru akan mempelajari bagaimana cara mengubah kata kerja bentuk kamus menjadi kata kerja bentuk -te. Ok deh kita mulai aja....

KATA KERJA BENTUK -TE

Dalam kata kerja bentuk -te ini maka kata kerja yang ada di dalam bahasa Jepang dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu :

Kelompok 1 :

Yang masuk ke dalam bentuk ini adalah kata kerja yang dalam bentuk kamusnya berakhiran **bu**, **mu**, **ru**, **u**, **tsu**, **ku**, **su**, **gu**, **bu**, **nu**, dan **mu**.

1) Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **bu**, **nu**, dan **mu**, maka ubahlah akhiran tersebut menjadi **-nde**.

Contoh :

- **Asobu** [=bermain] menjadi **asonde**
  遊ぶ menjadi 遊んで
  あそぶ menjadi あそんで

- **Shinu** [=mati] menjadi **shinde**
  死ぬ menjadi 死んで
  しぬ menjadi しんで

- **Yomu** [=membaca] menjadi **yonde**
  詠む menjadi 詠んで
  よむ menjadi よんで

2) Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **ru**, **u**, dan **tsu**, maka ubahlah akhiran tersebut menjadi **-tte**.

Contoh :

- **Hajimaru** [=memulai] menjadi **hajimatte**
  始まる menjadi 始まって
  はじまる menjadi はじまって

- **Kau** [=membeli] menjadi **katte**
  買う menjadi 買って
  かう menjadi かって

- **Tatsu** [=berdiri] menjadi **tatte**
  立つ menjadi 立って
  たつ menjadi たって

3) Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **ku**, maka ubahlah akhiran tersebut menjadi **-ite**.

Contoh :

- **Kaku** [=menulis] menjadi **kaite**
  書く menjadi 書いて
  かく menjadi かいて

4) Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **su**, maka ubahlah akhiran tersebut menjadi **-shite**.

Contoh :

- **Hanasu** [=berbicara] menjadi **hanashite**
  話す menjadi 話して
  はなす menjadi はなして

5) Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **gu**, maka ubahlah akhiran tersebut menjadi **-ide**.

Contoh :

- **Oyogu** [=berenang] menjadi **oyoide**
  泳ぐ menjadi 泳いで
  およぐ menjadi およいで

Kelompok 2 :

Yang masuk ke dalam kelompok ini adalah kata kerja yang dalam bentuk kamusnya memiliki akhiran **eru** dan **iru**. Untuk kata kerja bentuk kamus dengan akhiran **eru** dan **iru** maka ubahlah akhiran **ru** tersebut menjadi **-te**.

Contoh :

- **Taberu** [=makan] menjadi **tabete**
  食べる menjadi 食べて
  たべる menjadi たべて

- **Miru** [=melihat] menjadi **mite**
  見る menjadi 見て
  みる menjadi みて

Kelompok 3 :

Yang masuk ke dalam kelompok ini adalah kata kerja yang merupakan perkecualian.

Di antaranya adalah :

- **Suru** menjadi **shite**
  する menjadi して

Contoh :

Benkyou-suru [=belajar] menjadi **benkyou-shite**
勉強する menjadi 勉強して
べんきょうするmenjadiべんきょうして

- **Kuru** [=datang] menjadi **kite**
  来る menjadi 来て

Dengan demikian selesai sudah pelajaran mengenai cara mengubah kata kerja bentuk kamus ke dalam bentuk -te, sebenarnya apa sih kegunaan bentuk -te ini? Kata kerja bentuk -te ini biasa dipakai untuk meminta tolong kepada orang lain, menyuruh orang lain untuk melakukan sesuatu, atau juga untuk menyambungkan beberapa kata kerja menjadi dalam satu kalimat :

Contoh :

- **Anata no namae o kaite kudasai.**
  Tolong tulis nama anda.

- **Okite tabete asonde oyogimasu.**
  Bangun, makan, bermain, dan berenang.

Untuk memohon atau meminta seseorang untuk melakukan sesuatu pekerjaan maka gunakanlah kata **kudasai** setelah kata kerja bentuk -te yang memiliki arti **"Tolong"** atau **"Saya mohon"**. Untuk percakapan selanjutnya dalam pembicaraan sehari-hari, biasanya kata kudasai tidak digunakan lagi, tapi akan terasa lebih tidak sopan dan hanya digunakan di dalam pembicaraan dengan orang yang sudah dekat.

Sebagai contoh :

- **Sono game o katte.**
  Beli game itu.

Sedangkan untuk menghubungkan beberapa kata kerja di dalam satu kalimat maka gunakanlah semua kata kerja yang ada dalam bentuk bentuk -te, kecuali kata kerja yang paling terakhir, kata kerja yang paling terakhir menggunakan bentuk biasa / **-masu** sebagai pengakhir kalimat.

Pada edisi mendatang kamu akan diajarkan cara mengubah kata kerja bentuk biasa menjadi bentuk -te, kemudian kamu juga akan disuguhkan beberapa kosa kata untuk kata kerja-kata kerja di dalam bahasa Jepang supaya kemampuan berbahasa kamu bisa semakin meningkat...sampai bertemu di edisi mendatang.

Bisakah kalian?
Ubahlah kata kerja bentuk kamus di bawah ini menjadi kata kerja bentuk -te.

1. Toru [=mengambil]
2. Suu [=menghisap]
3. Okiru [=bangun]
4. Jisshu-suru [=mengikuti latihan praktek]
5. Au [=bertemu]

Jawaban untuk pertanyaan edisi yang lalu :

1. Kiranai
2. Shuuri-shinai
3. Ageranai
4. Morawanai
5. Narawanai

When Korean Meets Japanese

BoA

Belakangan ini, dunia JPop sedang marak dengan hadirnya sejumlah musisi asal Korea. Walaupun secara historis kedua negara ini saling bermusuhan, toh terbukti *event* Piala Dunia kemarin menjadi salah satu faktor pemicu yang memungkinkan adanya 'pertukaran budaya' ini. Dan kenyataannya sekarang... demam Korea menjamur di Jepang!

Dari sekian banyak penyanyi yang ditawarkan, **BoA** tercatat sebagai salah satu musisi JPop yang sukses. Nampaknya, musisi asli Jepang harus lebih waspada, mengingat BoA sudah berhasil menempatkan dirinya dalam jajaran 5 besar Oricon *chart*...

BoA diorbitkan untuk pertama kalinya dibawah perusahaan SM Entertainment [yang juga mengorbitkan ShinHwa, KangTa, dll]. 3 tahun yang lalu, SM punya ide untuk menampilkan sosok bintang remaja yang bisa mewakili Asia. Mereka juga membuat sebuah *plan* dengan memanfaatkan industri musik Korea sebagai batu loncatan agar bisa tembus ke manca negara sekaligus membawa wibawa Korea di kancah internasional.

Saat itu, dunia hiburan seolah memiliki syarat bahwa yang bisa menabur sukses sebagai seorang idola adalah penyanyi remaja yang usianya berkisar 13-16 tahun. SM kemudian menggelar sebuah audisi. Dari sekian banyak peserta, hadir juga kakak BoA. Walaupun ia tidak lolos, pihak SM sempat bertanya padanya apakah dia memiliki adik. Dan ternyata, sang kakak memperkenalkan mereka pada BoA. Melihat BoA memiliki bakat terpendam, pihak SM berniat untuk melatihnya secara intensif agar bisa menjadi seorang penyanyi terkenal. Mereka kemudian menemui kedua orang tua BoA untuk meminta ijin agar boleh melatihnya. BoA sendiri ikut *exciting* dan memperlihatkan kesungguhannya untuk mewujudkan mimpinya sebagai seorang penyanyi. Mulanya, kedua orang tua BoA dengan tegas mengatakan bahwa mereka tidak setuju, karena mereka ingin BoA lebih berkonsentrasi pada sekolahnya. Pihak SM tidak semudah itu mau menyerah dan melepaskan BoA. Akhirnya setelah berdiskusi sekian lama, SM berhasil membujuk sang ortu dan dengan optimis mengatakan bahwa BoA bakal sukses. BoA sendiri dalam hatinya merasa beruntung, karena bisa berkesempatan untuk mewujudkan mimpinya.

BoA memulai debutnya melalui single ***ID Peace B***. Cewek yang dulunya sempat aktif menyanyikan lagu rohani di gereja ini, kemudian tinggal *home stay* di

Jepang dalam jangka panjang. Selama di Tokyo, BoA berlatih *dance* terus menerus dan belajar bahasa Jepang secara intensif [melalui video dan juga masuk dalam sekolah yang memakai bahasa Jepang]. Akhirnya dalam waktu yang singkat ia berhasil menguasai 3 bahasa: Inggris, Korea dan Jepang. Potensi inilah yang akhirnya mempermudahkan BoA untuk bisa meluncurkan single-singlenya diluar Korea. Hasilnya? Ia bisa menggeser kedudukan sejumlah musisi yang berada di puncak teratas Oricon *chart*! Dan sekaligus mencetak angka penjualan yang fantastis di Jepang, Taiwan, China, bahkan di tanah airnya sendiri, Korea.

Di Jepang sendiri, BoA berada dalam naungan Avex. Karena itulah ia berhak untuk turut andil dalam album *Song Nation* dengan menyumbangkan lagu berjudul ***The Meaning of Peace*** untuk tragedi WTC 11 Sep lalu. Selain itu, penggemar musik *hip-hop* ini juga menyumbangkan lagunya yang berjudul ***Every Heart*** sebagai *ending song* serial anime ***Inu Yasha***. Selain sebagai penyanyi, BoA juga dikontrak sebagai model oleh sebuah perusahaan minuman *BrainTropia*. Konon kabarnya, BoA juga sempat ditawari pihak perfilman Inggris untuk membintangi *sequel* ketiga Harry Potter sebagai pemeran Cho Chang. Dalam hal ini, ia harus bersaing dengan Ase Wang untuk mendapatkan peran tersebut. Menambah kesibukannya, BoA turut aktif dalam sebuah program radio ***BoA Beat It BoA's World***.

Di lain pihak, kesuksesan BoA ternyata menarik perhatian salah satu stasiun TV Jepang, Fuji TV [*Kinasi Cycle*], untuk membuatkan sebuah film dokumenter yang menampilkan kehidupan BoA dan usaha yang dia lakukan untuk menjadi seorang penyanyi terkenal. Untuk pembuatan film dokumenter ini, para kru Fuji TV beserta BoA berangkat bersama-sama ke Korea dan men-*shoot* beberapa adegan dimana BoA sedang berlatih *dance* atau sedang *recording* di studio.

Akhir Agustus tahun ini, BoA memutuskan untuk membereskan semua aktivitasnya di Korea dan mulai memusatkan konsentrasinya untuk 'bermain' di dunia JPop. Karena itulah 2 hari sebelumnya, ia sempat melepas *single* ke-6nya berjudul ***Valenti*** dimana BoA lebih menerapkan *dance* dengan nuansa latin. Single yang berhasil menempati urutan ke-4 Oricon ini kemudian dijadikan *image song* untuk game PS2 *Project Minerva*. Menyusul sebulan kemudian, ia melepas single terbaru ***Kiseki / No.1***, yang dijadikan *CM song* untuk sebuah produk kosmetik. Hingga saat ini, BoA sudah meluncurkan 2 album, yaitu ***Listen to My Heart*** dan sebuah album *remix* ***Peace B Remixes*** [dimana dalam proses pembuatannya terjalin kerja sama dengan banyak musisi seperti Verbal M-Flo atau Shinichi Osawa dari Mondo Grosso]. Nampaknya, telah terjadi hubungan timbal balik yang baik antara BoA dengan Osawa-sensei! Karena BoA turut menyanyikan lagu dalam bahasa Inggris untuk salah satu single Mondo Grosso berjudul ***Everything Needs Love***. Sekedar informasi, Shinichi Osawa adalah seorang *top producer* di Jepang yang juga memproduseri UA, Sugar Soul, CHARA, dan Bird.

Kabar terbaru, BoA bakal berduet dengan *boyband* asal Irlandia, Weslife, untuk album terbaru mereka ***Unbreakable ~ The Greatest Hits***. BoA dan Westlife bakal 'berduet' untuk lagu ***Flying Without Wings***. Westlife memilih BoA sebagai *partner duet*-nya karena mereka berpikir bahwa BoA bisa mewakili sosok musisi Asia setelah melihat karirnya yang cemerlang. Westlife mengaku mereka terkesan dengan kemampuan BoA di atas panggung yang sangat *powerful* dan punya *stage manner* yang baik. Memanfaatkan kesempatan ini, BoA memutuskan untuk *take recording* di London dan meninggalkan Jepang pada tanggal 10 September. Proses *recording*-nya sendiri sudah berjalan pada tanggal 25 September lalu. Hasil *recording* ini rencananya akan diluncurkan pada tanggal 20 November mendatang.

Karirnya yang cukup melesat, menginspirasikan sejumlah orang untuk membuatkan *PC game*-nya. Dan akhirnya, lahirlah sebuah *game* komputer dengan nama ***BoA in the World***. Dalam *game* ini, BoA berperan sebagi tokoh utama, dan kita sebagai *player* berperan sebagai *manager* BoA yang bakal memberikan sejumlah *training* kepadanya untuk menjadi seorang bintang. *Quite interesting?* Ide pembuatan *game* ini muncul setelah melihat kesuksesan BoA saat ini. Konon kabarnya, *game* ini akan diluncurkan pada Desember mendatang. Udah ngga sabar pengen jadi '*manager*'-nya BoA? ^_^

Chika-Chika Chu!

Ps: "Chika-Chika Chu" sering diucapkan BoA pada saat ia menyanyi di atas panggung. Artinya sendiri kira-kira berupa ucapan selamat.

Reviewed by ***Slasher Bird***

Profil

Nama: Kwon Boa
Nickname: BoA, Kkamshi
Lahir: 5 November 1986
Tinggi/Berat: 160 cm/ 42 kg
Gol darah: AB
Agama: Katolik
Hobi: Mendengarkan musik, nonton film, menari
Keluarga: Ayah, Ibu, 3 saudara [2 cowok dan 1 cewek]
Cita-cita: Menjadi penyanyi
Piaraan: Kucing [Sara] dan anjing [Strawberry]
Artis favorit: Whitney Houston
Official website: **http://www.avexnet.or.jp/boa/**

MALICE

[de memoire] ... *things that were* ...

Malice Mizer dibentuk pertama kali tanggal 8 Agustus 1992, oleh Mana dan Kozi, dengan formasi awal Tetsu [Vo], Yu~Ki [Ba] dan Gaz [Dr]. Di sinilah perjalanan karir Malice Mizer dimulai, dari *underground band* sampai mencapai sukses menjadi band ternama. *Live* pertama mereka diadakan di Meguro Rokumeikan, dibarengi pembagian *demo tape* pertama, ***SANS LOGIQUE***. Pada 17 Maret tahun berikutnya, Kami bergabung menggantikan Gaz, disusul dengan *live* pertama di Osaka Namba Rockets dan pembagian *demo tape* ***SADNESS***, pada 5 April.

Album *indie* pertama mereka, ***MEMOIRE***, menampilkan Tetsu sebagai vokalis, dirilis di bawah label Midi-Nette pada 24 Juli 1994. Sebanyak 3000 keping edisi pertama terjual habis hanya dalam pemesanan, menandakan awal kejayaan band ini. Kemudian pada 24 Desember, mereka merilis ***MEMOIRE DX***, dengan hanya menambahkan 1 lagu baru dari album sebelumnya. Tak lama kemudian, Tetsu mengundurkan diri dari band. Alasannya tak lain adalah ketidakcocokan selera musiknya dengan Mana. Baru pada tanggal 10 Oktober 1995, Gackt resmi bergabung, mengisi kekosongan posisi vokalis setelah melalui audisi. Dengan bergabungnya Gackt, Malice Mizer siap menggebrak dunia musik J-Rock dan merealisasikan impian mereka menjadi band besar. Mereka mengawalinya dengan *Autocrat Tour Sans Retour Voyage 1995* di 9 tempat. Ditambah dengan dirilisnya single pertama, ***Uruwashiki Kamen no Shotaijo***.

Pertengahan tahun 1996, Malice Mizer merilis *full-album* yang pertama, ***VOYAGE***, dengan Gackt sebagai vokalis dan dirilis dalam jumlah terbatas. Jumlah fans Malice Mizer bertambah pesat, membuat mereka menambah *range live* mereka. Memenuhi permintaan fansnya, pada 8 Juli, Malice Mizer mengadakan *live* di 11 tempat, *Sans retour Voyage Deux 1996*, dengan tatanan panggung yang lebih eksotik.

Memasuki tahun 1997, aktivitas band semakin padat, mereka sering mengadakan *live*, baik *fan club live* [dihadiri oleh anggota fan club mereka, **Ma Cherie**] maupun publik. Pada 30 Juni, video pertama dengan titel ***Sans retour Voyage derniere ~ encoure une fois ~*** dirilis bersamaan dengan kontrak baru mereka sebagai *major band* di bawah naungan Nippon Columbia. Dengan *major label*, mereka merilis beberapa single dan mengadakan beberapa *live*.

Sebagai pembuka tahun 1998, album *major* pertama dengan tajuk ***MERVEILLES*** [yang berarti *'marvellous'* dalam Perancis] dirilis pada 18 Maret. Tampaknya inilah album tersukses dalam sejarah Malice Mizer, terlihat dari suksesnya *live-live promo* album ini. Pada 6 April 1998, Malice Mizer resmi mengisi program radio secara rutin di Bay FM setiap Senin selama 1 jam.

Sayangnya, pada 1 Januari 1999, Gackt mengundurkan diri dari band dengan alasan yang tak jauh beda dengan Tetsu. Gackt memilih untuk bersolo karir. Beberapa fans meninggalkan Malice Mizer, mengikuti Gackt. Tapi itu tak menyurutkan semangat ke-4 *member* lainnya. Mereka terus berkarya dan mengadakan *live*. Namun nampaknya kemunduran Gackt masih belum cukup. Malice Mizer mendapat pukulan berat kedua, dengan meninggalnya Kami secara mendadak! Penyebabnya adalah pendarahan pada bagian dalam otak. Semua fans menyampaikan rasa duka, walaupun pemakaman Kami dilaksanakan hanya untuk kalangan tertentu.

Sebagai wujud terima kasih, Mana, Kozi dan Yu~Ki merilis ***SHINWA***, album *memorial* untuk Kami pada 1 Februari 2000. Sampai saat itu, Malice Mizer tidak menerima *drummer* baru untuk menghormati Kami. Dan mereka kembali lagi menjadi *indie band* di bawah label Midi-Nette. Dengan program radio secara rutin di CBC setiap Minggu pk. 00.30-01.00, menunjukkan eksistensi band ini, meski kembali *indie*.

Tak lama setelah itu, tepatnya 23 Agustus 2000, Malice Mizer menyewa Klaha untuk mengisi posisi vokalis, yang kemudian resmi bergabung. Malice Mizer mulai bangkit lagi setelah mengalami beberapa tragedi. Mereka merilis album ke-4 mereka, masih di bawah label Midi-Nette, dengan tajuk ***BARA NO SEIDOU***.

Pada 30 Mei 2001, single pertama mereka di bawah label Midi-Nette, ***GARDENIA***, dirilis. Menyusul dengan *live* dan peluncuran single kedua, ***Beast of Blood***. Malice Mizer tetap mempertahankan eksistensinya di dunia JRock, walaupun berganti-ganti personel, kematian tragis salah satu member dan derasnya aliran-aliran musik lainnya. Sayangnya, pada 30 November, single terakhir mereka, ***Garnet***, dirilis. Malice Mizer mengakhiri karir musiknya tepat tanggal 12 Desember 2001. Masing-masing personel sepakat untuk vakum dan mencoba solo karir. Tapi tak menutup kemungkinan mereka akan bersatu lagi...

[perfumer memoire] ... *origin, music, image* ...

Apa yang melintas dalam pikiran kita saat melihat penampilan Malice Mizer? Sebuah pertunjukan opera klasik! Inilah yang menjadi daya tarik dari band ini. Mereka memilih aliran musik *gothic*. *Malice* berasal dari kata *'malicious'* [mendendam], dan *Mizer* yang berarti tragedi.

Pertama kita pasti mengira corak musik mereka tak jauh dari Marilyn Manson. Tapi nyatanya sama sekali berbeda! Corak musik Malice Mizer di era *Memoire* dan *Voyage* mengkombinasikan musik klasik *baroque*, *rock* dengan *gothic* dan *french styles*, ditambah dengan sedikit ritme *dance*. Di era *Merveilles*, terlihat sedikit perbedaan. Musik mereka lebih terdengar seperti *dance music* atau musik *romantic french café-ish*. Sedangkan di era *Bara no Seidou* sampai *Garnet*, perbedaan corak musik terlihat sedikit mencolok. Mereka cenderung lebih *hard*, hampir tidak ada kesan *musik dance* lagi. Secara visual, mereka selalu mengenakan kostum seperti pemain teater jaman *Baroque* yang lengkap dengan bulu, kulit, topeng, gaun, dan aksesoris lainnya. Penampilan mereka yang *glamour* justru menjadi ciri khasnya. Mereka menggunakan *opera chorus* dan *classical instruments*, seperti biola, trompet, organ, alat musik

tiup, dll [suara itu lebih banyak dikreasikan dari *synth* daripada gitar] untuk menciptakan suasana *European Gothic* abad 17.
Image Malice Mizer lebih menonjolkan unsur estetis, baik dari segi kostum dan dekorasi panggung. Mereka benar-benar membangun atmosfir jaman *baroque*. Konser merekapun tak jauh dari kesan *musical performance*. Nyaris di seluruh konser, semua membernya melakukan *dance all around* sebagai ganti melepas instrumen mereka, terutama Mana dan Kozi.

[ju te veux] ... *deep closer* ...

Camui Gackt
Lahir : Okinawa, 4 Juli
Gol darah : A
T/B : 178 cm/59 kg
Hobi : Main piano, baca buku, minum, melihat pemandangan malam
Posisi : Vokalis [antara *Voyage - Merveilles*], pianis, penulis lirik.

Side notes:
Instrumen pertama yang dikuasai Gackt adalah piano. Bermula ketika dia berumur 3 tahun, orang tuanya sangat disiplin dan [bahkan] sangat ketat mengajarkan dia musik klasik, termasuk mengatur jadwal menonton TV-nya. Baru setelah menginjak usia remaja, dia mulai mengenal musik *rock n' roll*. Tentunya dia langsung menyukainya dan mulai terjun menggeluti dunia musik itu. Kemudian bergabung dengan Malice Mizer pada 1995. Dalam Malice Mizer, Gackt merilis 2 album, *Voyage* dan *Merveilles*. Tapi pada tahun 1999, Gackt mengundurkan diri dan bersolo karir hingga sekarang.

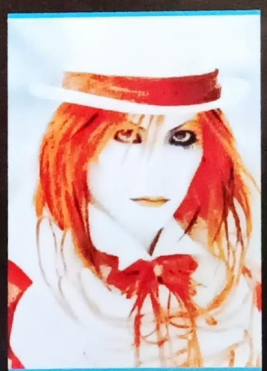
Mana
Nama asli : Manabu Sato
Lahir : Hiroshima, 19 Maret
Gol darah : O
T/B : 173 cm/49 kg
Hobi : Masak, main video game, nonton film horror
Posisi : Guitar & synthesizer, leader, co-founder

Side notes:
Sama halnya dengan Gackt, Mana juga mempelajari musik klasik dan piano dari kecil. Hal ini diperoleh dari orang tuanya sendiri yang kebetulan berlatar belakang pendidikan musik. Selera musik Mana pada awalnya lebih condong ke *punk*. Namun, setelah mencoba bermain dengan *punk band* di Osaka, dia merasa tidak cocok dengan gaya musik itu. Lalu dia memutuskan untuk pindah ke Tokyo dengan membawa semua koleksi kaset musik klasik miliknya. Ditambah dengan menonton film horor Italia, Mana berniat menciptakan musik dengan gaya itu. Mana bertemu dengan Kozi sebagai *supported artist* di sebuah band yang tak lama kemudian bubar. Kemudian mereka memutuskan untuk membuat band sendiri dengan ciri mereka sendiri yang lain dari band lainnya. Satu hal lagi, Mana termasuk anggota termuda di band. Dia juga berperan sebagai *choreographer*.

Kozi
Lahir : Niigata, 29 Mei
Gol darah : A
T/B : 175 cm/56 kg
Hobi : Menciptakan musik untuk Malice Mizer, menggambar, merokok
Posisi : Guitar & synthesizer, co-founder

Side notes:
Mulai SD, Kozi mempelajari piano selama 6 tahun dengan anjuran orang tuanya. Tapi Kozi sama sekali tidak menyukai instrumen piano [dia hanya menguasai sampai level *basic* saja ^ ^]. Satu-satunya alasan yang membuat dia bertahan mempelajari piano adalah kesukaannya pada musik. Keinginannya untuk bermain dalam band ada sejak Kozi masih SMP. Menginjak umur 16, Kozi bertekad bulat mewujudkan impiannya menjadi musisi. Dia pergi ke Tokyo dengan teman lamanya, walaupun ini bertentangan dengan kehendak orang tuanya. Akhirnya, mereka berdua harus rela tidur di dalam mobil selama 3 bulan karena tidak mempunyai uang. Selama itu Kozi mencoba berbagai macam pekerjaan, termasuk *bartender* yang menurutnya memberinya banyak pelajaran. Jalan Kozi mulai terbuka ketika dia bertemu dengan Mana. Mereka berdua mempunyai tujuan yang sama. Kozi mengakui, Mana memberinya banyak pengaruh pada *style*-nya. Di sinilah Malice Mizer terbentuk.

Yu~Ki
Lahir : Fukuoka, 8 Agustus
Gol darah : A
T/B : 175 cm/54 kg
Hobi : Nonton film horror dan kungfu, makan coklat
Posisi : Bassist



Side notes:
Berbeda dengan member lainnya, Yu~Ki sering mendengarkan musik yang populer seiring dengan waktu. Dia bahkan mengidolakan Bruce Lee dan Jackie Chan, dan tidak keberatan mendengarkan musik *soundtrack* film-film mereka. Di SMU, Yu~Ki mulai mencoba memainkan instrumen bass, karena dipengaruhi oleh band Checkers. Yu~Ki juga pergi ke Tokyo untuk mengisi posisi drum suatu band. Tapi dia tidak menyukainya, dan lebih memilih instrumen bass. Pertama kali bertemu dengan Mana, saat Mana datang di *live* terakhir band Yu~Ki. Di situlah Mana meminta Yu~Ki bergabung mengisi posisi *bassist* Malice Mizer. Sebagai tambahan, Yu~Ki sangat benci dengan judi, rokok dan minuman keras. Sayangnya, setelah kematian Kami, dia menyentuh hal-hal yang semula dibencinya. Dia juga termasuk orang yang pemalu seperti Mana. Sepertinya, Yu~Ki adalah member tertua di band.

Kami
Nama asli : Kamimura Ukyou
Lahir : Ibaragi, 8 Agustus
Meninggal : 21 Juli 1999
Gol darah : A
T/B : 177 cm/57 kg
Hobi : Latihan drum, judi
Posisi : Drummer

Side notes:
Kami sama sekali tidak belajar instrumen apapun di masa kecilnya, melainkan mempelajari kaligrafi. Instrumen pertama yang dicobanya adalah perkusi. Saat itu dia masih kelas 5 SD. Merasa tertarik, Kami mulai mendalami instrumen itu. Bersama dengan teman-temannya, Kami ingin membentuk band. Pertamanya dia memegang posisi gitaris. Karena tidak cocok, dia lebih memilih perkusi. Lama-kelamaan Kami mendedikasikan dirinya ke drum dengan berlatih terus setiap akhir minggu. Sama dengan lainnya, Kami ingin merintis karir di Tokyo. Waktu itu Kami bergabung dengan punk band. Kemudian dia juga bergabung dengan *visual band* Kneuklid Romance. Kami datang di salah satu *live house* Malice Miser dan Yu~Ki mengajaknya bergabung dengan Malice Mizer. Tapi, Kami menolaknya. Barulah setelah Mana memintanya bergabung, Kami mencoba mengisi posisi drum Malice Mizer, yang kemudian resmi menjadi member setelah 6 bulan menjadi anggota sementara. Kami juga menyumbangkan lagu *Unmei no Deai* dan *Mori no naka no tenshi* yang dirilis dalam *Shinwa Memorial Box*.

Klaha
Nama asli : Haruna Masaki
Lahir : *Unknown*, 3 Mei
Gol darah : A
T/B : 176 cm/*unknown*
Hobi : nonton anime, main video game, memasak
Posisi : Vocalist [antara *Bara no-Seidou - Garnet*]

Side notes:
Klaha lebih merasa *pe-de* dengan pakaian hitam. Makanan kesukaannya adalah puding dan *yoghurt*. Dia juga suka coklat dan sereal. Tipe wanita yang disukainya adalah wanita yang *cool*, pendiam dan anggun. Pertama bergabung dengan Malice Mizer, Klaha sedikit mengalami kesulitan

MIZER

menyesuaikan nada suara. Di salah satu live Malice Mizer, dia hampir tidak bisa menyamai nada tinggi dalam suatu lagu. Untungnya, dia bisa mengatasinya.

Tetsu

Lahir : Tokyo, 12 Des 1972
Gol darah : B
Posisi : Vocalist [period : Memoire Memoire DX]
Side notes:
Vokalis pertama Malice Mizer yang dipecat Mana karena beberapa alasan. Walaupun sebenarnya banyak fans yang lebih memilih Tetsu sebagai vokalis dengan karakter suara paling cocok untuk Malice Mizer. Dia bergabung dengan Zigzo setelah Malice Mizer. Dan akhirnya membentuk band baru, nil from hell, setelah Zigzo bubar.

Gaz

Lahir : Gunma prefecture, 1 Februari
Gol darah : O
Posisi : Drummer [period : Memoire]
Side notes:
Gaz hanya tergabung sebagai *drummer* pertama Malice Mizer selama setengah tahun setelah dibentuknya band. Dia meninggalkan Malice Mizer tepatnya tanggal 15 Maret saat *live* di Yoyogi Chocolate City. Kemudian dia bergabung dengan Kneuklid Romance, band Kami sebelumnya. Dan sekarang ini, dia bergabung dengan Night Breeze Zinnia.

[au revoir] ... *farewell for eternity ...*

Pukulan terberat bagi Malice Mizer dan fansnya adalah berita kematian Kami yang begitu mendadak. Banyak orang mengatakan janganlah terlarut dalam kesedihan, kau akan tegar. Bagaimanapun juga, kenangan-kenangan itu tetap tersisa...

Kami on Personality

Kesukaannya dengan baju-baju jendral perang Jepang jaman dahulu, mengisyaratkan rasa keadilan dalam dirinya kuat. Di samping ini, terkadang dia tiba-tiba emosi, tapi di sisi lain penuh dengan kasih sayang. Dia mudah menangis, dan sangat sensitif. Dia yang mempunyai hati baik terhadap lainnya, Kami.
Kami tergolong ramah, sering melihat live teman-temannya. Walaupun Malice Mizer sudah menjadi terkenal, dia tetap akan menyempatkan diri ke bar. Di sisi lain, suatu waktu dia merasa sangat sedih dan labil yang membuat orang lain tak mendekat. Image yang dipakai Kami mencerminkan kepribadiannya.

Kami on Performance

Pertama Kami menunjukkan kemampuannya sebagai drummer yaitu di tahun 1995, saat kebangkitan Malice Mizer. Di panggung, dia memberikan penampilan yang berbeda-beda. Sebagai bagian dari Malice Mizer, band yang berbeda dengan band-band pada umumnya, terkadang Kami sering meninggalkan drumset-nya untuk memainkan alat musik lainnya atau bahkan bergabung dengan teman-temannya menari atau yang lainnya. Kadang, dia juga bertindak seperti pemimpin acara dan mengumumkan susunan lagu. Kami pandai mengubah suasana dengan gaya humornya ber-MC.

[livre rose blanche] ... *deliver the white rose ...*

Malice Mizer menyatakan berhenti untuk sementara waktu [seperti halnya Luna Sea] pada tanggal 12 Desember tahun lalu. Semua member sepakat untuk merintis solo karir. Masing-masing [baik dari Klaha yang baru bergabung selama setahun, hingga mereka yang sudah 9 tahun] meninggalkan pesan untuk fans Malice Mizer, disertai harapan para fans tetap mencintai musik, tetap hidup disertai kebanggaan dalam hati mereka. Sedangkan para eks-member Malice Mizer sendiri berjanji akan meneruskan karya musik mereka lewat solo project masing-masing.

[bel air] ... *recent project ...*

Eve of Destiny

Eve of Destiny merupakan solo project Kozi. Formasinya adalah Haruhiko Ash sebagai vocalist dan *programming*, dan Kozi, yang memegang instrumen gitar sekaligus menangani *programming*. Baru-baru ini, mereka telah mengikuti *show* di Wave-Gotik Treffen, Leipzig, Jerman. Show ini dihadiri oleh band-band dengan aliran gothic industrial/ambient/dark wave.
Band ini dibawah naungan Cleopatra Record, yang lebih dikenal sebagai perusahaan band-band gothic yang menciptakan berbagai macam corak musik.

Moi dix Mois

Moi dix Mois adalah projek solo Mana dengan formasi Juka posisi vocal, Kazuna posisi bass dan Mana sendiri posisi gitar. Aliran musik dan image Moi dix Mois tak jauh beda dengan era Beast of Blood. Selain itu, Mana juga memproduseri band Swartz Stein. Band ini menjadi band pembuka di live Moi dix Mois yang pertama pada tanggal 31st July 2002. Moi dix Mois akan merilis single pertama, Dialogue Symphonie, pada 19th November 2002 bersamaan dengan Moi Dix Mois Tour 2002 ~forbidden~
Satu lagi karya solo Mana dengan judul La nuit Blanche sebagai theme song game Castlevania.

[merveilles] ... *marvellous ...*

Dari awal terbentuknya, Malice Mizer telah merilis belasan single [termasuk single pamungkas Gamet ~kindan no sono e~], 6 album, 11 VHS [yang terakhir adalah Cardinal, dirilis 6 Feb 2002], serta 9 buah DVD [termasuk DVD clips merveilles ~cinq paralléle~ yang dirilis 30 Maret 2002]. Lewat inilah para fans-nya bisa sedikit terhibur dan tetap bisa melihat 'pertunjukan opera klasik'-nya Malice Mizer.

Reviewed by Kaoru no Kanojo
Dedicated to all of Malice Mizer fans out there and especially for Mana and memoring Kami. Special thanks to Slasher Bird [buat tari utat ama bebeknya XD] and Kaito Kid.

SING WITH ME

Bokura no bouken

Performed by **Kids Alive**

Doko ni aru no kana boku dake no takaramono
ima ookina bouken e
Ada dimanakah gerangan, harta milikku seorang
Saat ini aku menuju suatu petualangan besar

yawarakana hizashi tabidachi no yokan
sora mo hana mo hora waratte iru
kono saki ni wa nani ga matsu no darou?
shinkokyuu yume no tobira ni sotto te o kakete...
"yukou!"
Sinar matahari yang lembut menjadi pertanda
untuk memulai perjalanan
Lihatlah, langit, dan juga bunga tersenyum
Apakah yang ada di ujung sana?
Tariklah nafas yang panjang, lalu sentuhlah pintu
mimpi itu perlahan....'Ayo!'

Kaze ni fukarenagara kokoro yurashinagara
masshiro na chizu o katate ni mochinagara
Bokuwa hashiridasu yo yume o kanaeru tame
donna kabe mo koete yaru
Sambil diterpa angin, dengan hati yang bergetar
Sambil memegang peta yang putih di satu tangan,
Aku berlari, dan akan kulalui tembok yang
bagaimanapun juga untuk mengabulkan mimpiku.

kaze ni fukarenagara asu o egakinagara
tooku made doko made? ikeru tokoro made
Tanjunna fuan mo fukuzatsuna mirai mo
mou nani mo nani mo kowakunai
Sambil diterpa angin, sambil membayangkan hari
esok
Sampai seberapa jauh aku bisa pergi? Sampai
mana? Sampai tempat yang bisa kucapai
Aku tidak takut lagi pada hal yang sederhana
seperti rasa takut, maupun masa depan yang rumit

Yukkuri sagaseba ii kizutsuku koto nante sore wa
minna onajidayo...
Semua orang pernah terluka, karena itu, carilah
dengan perlahan...

kakedashita bokuwa "yume no tabibito" sa
sora mo hana mo hora waratte iru
tatta hitotsu no sou jibun no michi
kutsu no himo o musubu mae kara akiramecha
ikenai... "dakara!"
Aku yang masih hijau ini adalah 'Pengembara
mimpi'
Lihatlah, langit, dan juga bunga tersenyum
Hanya satu. Ya, jalanku sendiri
Aku tak boleh menyerah sebelum mengikat tali
sepatuku...'Karena itu!'

kaze ni fukarenagara kokoro yurashinagara
masshiro na chizu o katate ni mochinagara
kaze ni fukarenagara asu o egakinagara
tooku made doko made? tadoritsukeru made
Sambil diterpa angin, dengan hati yang bergetar
Sambil memegang peta yang putih di satu tangan,
Sambil diterpa angin, sambil membayangkan hari
esok
Sampai seberapa jauh aku bisa pergi? Sampai
mana? Sampai tempat yang bisa kucapai

zettai makenai yo zettai nakanai yo
kono yume o kanaeru sono hi made wa
ano sora wa waratte ita ano hana wa waratte ita
Boku mo itsuka warau kara
donna kabe mo koeru kara mou nani mo nani
mo... kowakunai
Aku tak akan kalah Aku tak akan menangis sampai
mimpi ini terkabul kelak
Langit itu tersenyum, bunga itu tersenyum
Aku pun kelak akan tersenyum.

Translated by Noir Ciel

Every Heart
Minna No Kimochi

Performed by **BoA**

Ikutsu namida o nagashitara
Every Heart sunao ni nareru darou
Dare ni omoi o tsutaetara
Every Heart kokoro mitasareru no darou
Berapa banyakkah air mata harus menetes
Agar semua orang menjadi jujur terhadap
perasaannya sendiri?
Bukankah hati kita akan puas
Jika kita menyampaikan perasaan kita pada
seseorang.

Nagai nagai yoru ni obiete ita
tooi hoshi ni inotteta
Aku berdoa untuk bintang-bintang nun jauh di sana
Di saat aku ketakutan dalam malam yang panjang

Meguru meguru toki no naka de
bokutachi wa ai o sagashite iru
tsuyoku tsuyoku naritai kara
kyou mo takai sora miagete iru
Dalam pusaran waktu yang terus berputar
Kita mencari cinta
Hari inipun aku menengadah memandang langit
yang tinggi
Sambil tetap berharap untuk menjadi kuat

Donna egao ni deaetara
Every Heart yume ni fumidaseru no
Hito wa kanashimi no mukou ni
Every Heart shiawase ukabete nemuru
Senyum seperti apakah
Yang bisa membuat hati semua orang seolah-olah
bermimpi?
Di balik kesedihan, semua orang tertidur
Sambil menyunggingkan kebahagiaan

Itsuka itsuka subete no tamashii ga
yasuraka ni nareru you ni
Semoga kelak,
Semua jiwa akan bisa menjadi tenteram

meguru meguru toki no naka de
bokutachi wa ikite nani ka o shiru
toki ni warai sukoshi naite
kyou mo mata arukitsuzukete yuku
Dalam pusaran waktu yang terus berputar
Kita hidup dan mencari sesuatu
Sesekali kita tertawa, sesekali kita menangis
Hari inipun kita kembali berjalan

Osanai kioku no katasumi ni
atatakana basho ga aru so sweet
hoshitachi ga hanasu mirai wa
itsumo kagayaite ita so shine
Ada kehangatan di sudut ingatan yang kecil ini
So sweet
Masa depan yang dikatakan oleh para bintang itu
berkilau
So Shine

meguru meguru toki no naka de
bokutachi wa ai o sagashite iru
tsuyoku tsuyoku naritai kara
kyou mo takai sora miagete iru
Dalam pusaran waktu yang terus berputar
Kita mencari cinta
Hari inipun aku menengadah memandang langit
yang tinggi
Sambil tetap berharap untuk menjadi kuat

meguru meguru toki no naka de
bokutachi wa ikite nani ka o shiru
toki ni warai sukoshi naite
kyou mo mata arukitsuzukete yuku
Dalam pusaran waktu yang terus berputar
Kita hidup dan mencari sesuatu
Sesekali kita tertawa, sesekali kita menangis
Hari inipun kita kembali berjalan

チャテライ
Chatelain News

The Story of MILK TEDDY

Masih ingat, ketika **Eiji Ryoko** menemukan seekor beruang kecil di bawah pohon sakuranya ? Saat itu Eiji sedang menikmati indahnya musim semi di kebun sakuranya, di *Sendai*. Angin berhembus perlahan, bunga sakura bersemi menyelimuti seluruh kebun, matahari pagi mulai terasa hangatnya, namun seekor beruang imut menggigil kedinginan di bawah rindangnya pohon sakura.

Eiji segera mengangkat dan memeluk beruang kecil itu ke dalam dapur. Sebotol madu dituang ke dalam mangkuk, lalu si beruang di dekatkan. Semula beruang itu ragu untuk memakannya, namun karena rasa lapar dan ketakutan maka dilahapnya madu itu. "Wah, tak ada madu lagi" pikir Eiji, lalu ia mencari makanan lain di dalam lemari dan didapatinya sekotak susu.

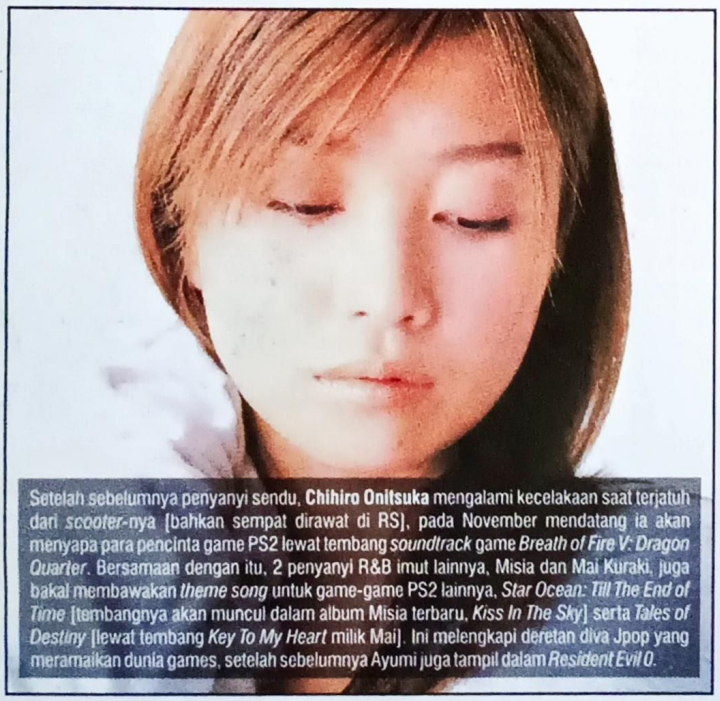
Rupanya beruang itu sangat doyan susu, dalam waktu singkat susu sekotak habis tak bersisa, kecuali yang masih menempel di sekitar mulutnya. Beruang yang kekenyangan itu kelihatan sangat lucu dengan perut mengembung dan sisa susu di seputar mulut. Tadinya Eiji akan memberi nama lain, namun akhirnya ia memberi nama **Miruku Tedi** - dalam ejaan Jepang - atau **Milk Teddy**.

Milk Teddy is copyright © and designed by Chat-Club, Japan

Reported by Slasherbird and Kaito Kid

Pagelaran musik yang diadakan di Beijing, yang dihadiri para artis dari China dan Jepang, sukses diadakan pada 22 Sept lalu. Namun setelah itu, tersiar kabar yang kurang menggembirakan tentang **Ayumi**. Ia dikabarkan kurang mendapat perhatian dari pers China, sangat kontras dengan perlakukan yang diterima oleh Coco Lee. Kalaupun berita ini benar, hal itu tak terlalu mempengaruhi Ayumi, karena toh para penonton tetap memberikan sambutan heboh saat penampilannya. Belum lagi penyambutan yang dilakukan para fans Ayumi yang ada di China, saat ia mendarat di bandara, atau melakukan latihan sebelum pentas. Meski para fans nyaris tak bisa melihat Ayu karena ia mendapat penjagaan ekstra ketat, toh mereka rela menunggu berjam-jam dan tetap memberikan dukungan dengan berbagai spanduk dan poster. Hal ini membuat Ayumi berniat melakukan pembicaraan dengan departemen kebudayaan China, untuk rencana konser tunggalnya di negara itu pada tahun depan. Semoga saja itu bisa terjadi, dan Ayu bisa sekalian *tour* ke Indonesia ^_^

Kabar menikahnya **Hikki** secara mendadak, membuat banyak orang [Jepang, terutama] bertanya-tanya, *"Kok bisa Hikki mengambil keputusan secepat itu? Apakah dia sudah hamil? Dan, siapa sih suaminya itu?"* Beberapa hari setelah berita pernikahan ini, media Jepang gencar menyoroti pasangan ini [khususnya sang suami yang beruntung]. Maka mulai terkuaklah 'identitas' Kazuaki Kiritani. Ia ternyata berasal dari keluarga kaya, yang memiliki lebih dari 30 pusat permainan pachinko di Jepang. Ia memang sempat meneruskan kuliah di Amerika Serikat, namun hanya sebentar. Ia kemudian mengambil kursus komputer grafik, dan terakhir mendalami fotografi. Sayangnya, setelah kembali ke Jepang, namanya hampir tak dikenal di dunia fotografi. Ia hanya sempat bekerja *freelance* pada beberapa majalah musik dan *fashion* Jepang. Tapi keberuntungan akhirnya mempertemukan dirinya dengan Hikki dalam proyek album *Distance*. *"Barulah setelah berita pernikahan ini, banyak media menyebutkan betapa Kazuaki Kiritani adalah seorang fotografer yang handal. Padahal, kalau mau jujur, ia masih jauh disebut demikian,"* komentar beberapa jurnalis Jepang. Namun pada umumnya mereka ikut gembira dan mendoakan kebahagiaan Hikki. Hanya saja mereka khawatir juga, kalau-kalau apa yang terjadi pada Namie Amuro, terjadi pula pada Hikki. Amuro baru saja bercerai dari Sam, suaminya yang lebih tua 16 tahun. Sedangkan Hikki dan Kazuaki sendiri berselisih usia 15 tahun. Belum lagi, konon Kazuaki terkenal dengan reputasinya yang suka bergaul dengan banyak wanita. Jadi, apa yang bakal terjadi pada Hikki setelah ini? Yang jelas pada tanggal 3 kemarin, pasangan ini baru saja mengakhiri bulan madu mereka [selama 26 hari] di Eropa dan Amerika.



Setelah sebelumnya penyanyi sendu, **Chihiro Onitsuka** mengalami kecelakaan saat terjatuh dari *scooter*-nya [bahkan sempat dirawat di RS], pada November mendatang ia akan menyapa para pencinta game PS2 lewat tembang *soundtrack* game *Breath of Fire V: Dragon Quarter*. Bersamaan dengan itu, 2 penyanyi R&B imut lainnya, Misia dan Mai Kuraki, juga bakal membawakan *theme song* untuk game-game PS2 lainnya, *Star Ocean: Till The End of Time* [tembangnya akan muncul dalam album Misia terbaru, *Kiss In The Sky*] serta *Tales of Destiny* [lewat tembang *Key To My Heart* milik Mai]. Ini melengkapi deretan diva Jpop yang meramaikan dunia games, setelah sebelumnya Ayumi juga tampil dalam *Resident Evil 0*.

Penyanyi bertampang bule dengan suara yang khas, **Ken Hirai**, saat ini sedang mempersiapkan diri untuk pentas bergengsinya dalam acara *MTV Unplugged* di New York, Januari mendatang. Ini artinya, pria usia 30 tahun yang beberapa waktu lalu merilis album *Strawberry Sex* ini, bakal menjadi penyanyi pria Jepang pertama yang mendapat kehormatan untuk itu. Ini bakal menjadikan ia 'selevel' dengan Utada Hikaru, yang pada tahun lalu telah lebih dulu melakukan *special performance* itu. Dalam album terbarunya itu, Ken Hirai membawakan beberapa tembang unggulan, macam *Strawberry Sex* dan *Grandfather's Clock*.

Bagi penggemar dorama, ada berita menggembirakan. Mantan anggota SPEED, Takako Uehara dan **Kyoko Fukada**, masing-masing akan tampil dalam dorama terbaru mulai Oktober ini. Takako akan bermain sebagai seorang pramugari dalam dorama yang ditayangkan Fuji TV, *Flying Boys*. Sedangkan Kyoko akan mendampingi Koichi Dohmoto di Nippon TV, dalam dorama bertajuk *Remote One*, dimana ia berperan sebagai seorang polwan!

Produser Morning Musume, Tsunku, dikabarkan sedang mempersiapkan perubahan formasi besar-besaran untuk grup yang sangat sukses ini, serta 'cabang-cabang'nya [Mini Moni, Country Musume, Tanpopo, Puchimoni, dll]. Tak tanggung-tanggung, ia bakal memasukkan 15 siswi SD, yang akan ditempa dalam *Hello! Project*, hingga pada musim semi mendatang bakal siap menggantikan para anggota MoMusu yang sekarang! Sementara itu, **Maki Gotoh** telah lengser dan menyerahkan tongkat kepemimpinannya pada 23 Sept lalu [saat ultah ke-17nya], dan berkonsentrasi pada solo karirnya. Namun, dilihat dari 4 single yang telah dinyanyikannya, rasanya masih jauh jika dibandingkan kesuksesan dan kematangan yang dicapai oleh Ayaya.

Pasangan Teru-GLAY dan **Ami-PUFFY** baru saja membagi kegembiraan, mereka kepada para penggemarnya. Pasalnya, Ami ternyata telah hamil 3,5 bulan. Artinya, pasangan yang menikah pada 28 April lalu ini diperkirakan bakal menimang anak pertama mereka [meski Teru sudah memiliki anak dari perkawinan sebelumnya] sekitar awal April mendatang! Sementara rekan Ami dalam PUFFY, Yumi, mulai bisa melupakan kesedihannya setelah bercerai dengan TM Revolution pada Juli lalu.

Untuk pertama kalinya dalam 23 tahun sejarah Gundam, produser seri Gundam terbaru, *Gundam SEED*, telah memilih seorang penyanyi JPop untuk menjadi salah satu seiyuu bagi karakter anime ini. Yang beruntung terpilih adalah **Nishikawa Takanori** [TM Revolution], akan membawakan peran sebagai salah satu pilot dari pihak musuh. Sedangkan lagu single terakhirnya, *Invoke*, juga akan digunakan menjadi salah satu *theme song* anime ini.

T.M.Revolution
Takanori Makes Revolution

JIZO

Pelindung Arwah Anak-Anak

Di berbagai tempat di Jepang dapat ditemukan patung kecil mirip patung Buddha yang sering kali diberi pakaian berupa topi kain dan celemek dada anak kecil berwarna merah. Agak lucu rasanya melihat patung biksu berpakaian seperti anak kecil ini, tapi bagi orang Jepang tidaklah demikian. Patung biksu kecil itu bernama **Jizo**. Asal mulanya Jizo adalah salah satu *boddhisattva* dari India. Boddhisattva atau yang lebih sering disebut sebagai **Bosatsu** oleh orang Jepang, adalah orang suci yang mengabdikan diri pada Buddha untuk melepaskan orang lain dari penderitaan.

Jizo Bosatsu ini diyakini sebagai pelindung anak-anak dan pembimbing para arwah agar tidak tersesat di jalannya menuju ke kehidupan di alam baka. Ada juga yang percaya bahwa Jizo melindungi para ibu yang sedang mengandung dan para pengembara dalam perjalanan mereka. Jizo memegang *houju* atau *hoshunotama*, batu Dharma pengabul permintaan di tangan kirinya dan *shakujo*, tongkat dengan enam cincin yang digemerincingkan saat memimpin jalan.

Apa hubungannya Jizo dengan topi dan celemek dada anak kecil? Para orang tua di Jepang percaya bahwa anak yang meninggal di usia belia, bayi yang mati karena keguguran atau lahir prematur akan dikirim ke neraka dan dihukum karena telah membuat orang tua mereka bersedih. Tetapi Jizo akan datang dan menyelamatkan serta melindungi anak-anak itu dan membimbing mereka ke tempat yang lebih baik. Sebagai tanda terima kasih atas perlindungan Jizo kepada anak-anak mereka yang sudah meninggal, para orang tua memakaikan topi dan celemek dada anak mereka ke patung Jizo. Pakaian anak-anak itu juga sebagai simbol kasih sayang kepada anak mereka.

Jizo tidak hanya satu melainkan bermacam-macam.

Anzan Jizo adalah Jizo pelindung para ibu yang tengah menanti kelahiran bayi mereka.

Mizuko Jizo adalah pelindung bayi-bayi yang belum lahir atau yang meninggal dalam kandungan.

Kozodate Jizo menolong anak-anak dalam masa pertumbuhan.

Togenuki Jizo menolong anak-anak dari sakit.

Hitaki (Kuro) Jizo adalah pelindung manusia yang disiksa di api neraka. Hitaki Jizo akan menggantikan tempat mereka hingga mereka selamat dari siksaan.

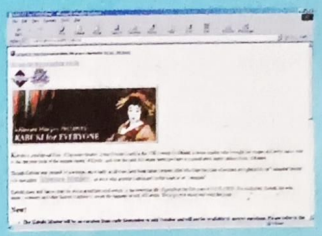
Roku Jizo adalah kelompok yang terdiri dari 6 Jizo, yang membimbing arwah dalam perjalanan mereka di alam baka dan menurut kepercayaan mewakili 6 'jalan' yang harus dilalui si arwah yaitu Neraka, Hantu, Binatang Buas, Iblis, Manusia dan Surga.

Shogun Jizo adalah pelindung di saat peperangan.

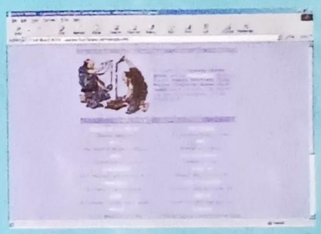
Patung Jizo bisa ditemukan di kuil-kuil, tempat pemakaman khususnya di makam anak kecil, dan di jalan-jalan desa. Sampai saat ini, perayaan dan festival untuk Jizo masih diadakan di Jepang, namun berbeda-beda menurut daerahnya. Pada saat perayaan, kuil dihias dengan lentera merah dan putih. Para orang tua datang untuk melakukan upacara *Jizo-e* yaitu upacara pemakaian baju pada patung Jizo. Sebelumnya baju yang lama digunting kecil-kecil dan dibagikan karena dipercaya sebagai jimat yang dapat mengabulkan permintaan. Kemudian patung Jizo diberi pakaian baru yang disebut *Osendaku*. Para orang tua serta kerabat berdoa agar arwah anak mereka dilindungi oleh Jizo di alam baka.

KLIK MONSTER

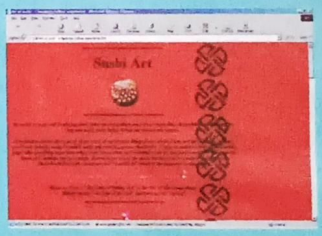
Udah pada nunggu rubrik ini yach? *Gomen*, dah sekian lama ngga nongol. Tapi semoga mulai edisi ini kita bisa secara rutin muncul, memberikan info-info site yang menarik buat kamu-kamu ketahui ^_^



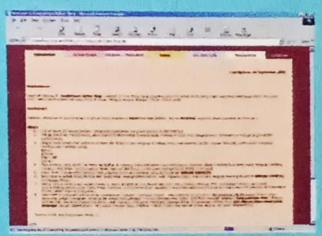
http://www.fix.co.jp/kabuki/kabuki.html
Bagi yang berminat mengetahui lebih jauh tentang seni tari *kabuki*, website ini menyediakan *online theater* yang menampilkan beberapa lakon *kabuki* [dalam bentuk *video clip*] dan *audio file* musik pengiring tarian *kabuki* ditambah informasi tata cara ber-*make up* dan sejarah *kabuki*.



http://www.theblackmoon.com/Jfood/food1.html
Website ini mengulas serba-serbi *Nihon-Ryori* [*Japanese Food*] seperti: nasi, *tofu*, *miso*, dan *tsukemono*. Kamu juga bisa mencoba *Recipe of the Month* yg dijamin menyehatkan tapi juga lezat. Di sini juga terdapat link ke *website* belanja *online* kebutuhan dan peralatan memasak Jepang.



http://www.garden-gifts.com/sushiart.htm
Buat kamu yang doyan makan *sushi*, website ini membahas macam-macam *sushi* yang bukan cuma enak tapi juga dibentuk begitu cantik hingga menggugah selera. Pemilik website yang menggemari *sushi* juga menyediakan *link* ke resep-resep *sushi* dan masakan Jepang lainnya... **slurp**



http://nasuma.cjb.net
Meski belum sempurna 'dibangun', tapi 'kebun binatang' yang satu ini siap melayani kamu-kamu yang ingin mendapatkan berbagai *merchandise* anime-manga secara mudah, terjamin dan relatif murah. Kebetulan pengelola *doubutsuen online shop* ini, *neko* dan *kemushi*, punya hobi belanja ^_^

AQUARIAN

THE TIME...

Ketika 13 episode ***Aquarian Age ~ Sign For Evolution*** ditayangkan pada musim semi yang lalu, kehebohan menyambut serial anime tersebut. Mulai dari para fans setia *trading cards game*-nya, sampai kepada sederetan fans baru yang langsung ikut terlibat dalam dunia *Aquarian Age*. Dunia *Aquarian Age* terdiri dari berbagai macam versi, yang mungkin sulit diikuti oleh seseorang yang baru mengenalnya. Apalagi, untuk bermain *Aquarian Age*, hanya tersedia petunjuk dalam bahasa Jepang, walaupun di Net telah tersedia terjemahan petunjuk tersebut dalam bahasa Inggris.

Jadi apa lagi yang kamu tunggu? Mari kita mulai mengenal dunia misterius dan ajaib ini!

HAS COME...

Aquarian Age bermula sebagai permainan *trading cards* semacam *Magic: The Gathering*, ataupun *Pocket Monsters*. Yang membuat permainan satu ini menjadi sangat istimewa, kartu-kartunya semua dibuat oleh ilustrator-ilustrator terkenal dalam dunia anime dan manga. Mulai dari **Gotoh Keiji**, **Aoi Nanase**, sampai kepada **CLAMP** sendiri, itu baru sedikit dari deretan nama terkenal yang bergantian membuat artwork untuk kartu-kartu *Aquarian Age*.

Konsep orisinal dari *Aquarian Age ~ Sign For Evolution*, tentu saja dibuat oleh **BROCCOLI** sebagai pihak yang memproduksi *trading cards Aquarian Age*. BROCCOLI dan **Victor Entertainment** berbagi tanggung jawab dan keuntungan sebagai produser dari *Sign For Evolution*. Sebagai *production house* yang membuatnya, pihak **MADHOUSE** diberi tanggung jawab penuh untuk membuat anime ini dari awal sampai akhir. Desain karakter untuk serial ini ditangani oleh **Abe Hisashi** [*Card Captor Sakura the movie 2: Fuuin Sareta Card*, *Chobits*]. Sutradara anime ini adalah **Ohashi Yoshimitsu** [*Galaxy Angel*], dan musiknya dikerjakan oleh **Kajiura Yuki** [*Noir*, *.hack//SIGN*]. Serial ini memiliki jumlah episode sebanyak 13 buah yang ditayangkan di TV-TOKYO mulai dari tanggal 10 Januari - 28 Maret 2002.

AGE

FOR US...

Aquarian Age ~ Sign For Evolution

Kisah anime ini memiliki tokoh utama bernama **Kamikurata Kyouta**, seorang cowok yang sangat berbakat dalam menyanyi dan menciptakan lagu. Kyouta yang imut-imut ini tidak tertarik untuk melanjutkan sekolahnya ke universitas, dan lebih berminat untuk memasuki dunia rekaman bersama 2 sahabatnya, **Shingo** dan **Jun**. Mereka bertiga tergabung dalam band rock **T.L. Signal** yang sudah sering manggung kecil-kecilan di berbagai klub, dan mereka juga sudah terkenal di kalangan cewek-cewek remaja di daerah tersebut. Kyouta memiliki pacar bernama **Sannou Yoriko** yang selalu ada di manapun T.L. Signal sedang manggung.

Suatu saat, ketika mereka habis melakukan pertunjukan *live*, ketiga cowok ini didatangi oleh seorang wanita cantik bernama **Yukimura Misato**. Misato adalah eksekutif di sebuah perusahaan rekaman yang ingin mengorbitkan T.L. Signal. Kyouta dan kawan-kawannya tentu saja menjadi sangat gembira. Apalagi ketika mereka tahu bahwa di perusahaan rekaman tersebut juga ada artis idola Kyouta, **Ryuusei**.

Walaupun berusaha cuek, Kyouta sebenarnya sering melihat sinar-sinar aneh di sekelilingnya, dan juga gadis-gadis cantik yang memperebutkan dirinya. Ia tidak pernah tahu bahwa ia sebenarnya adalah seorang ***MindBreaker***, dan Yoriko adalah anggota dari **Arayashiki**. Di dunia ini, tengah terjadi sebuah perang antara 5 pihak, yaitu Arayashiki, **WIZ-DOM**, **E.G.O.**, **Darklore** dan **Eraser**. Perang tersebut tidak diketahui oleh para manusia biasa. Kemampuan Kyouta, *MindBreaker*, adalah untuk membangkitkan kekuatan maksimal dari para pihak yang terlibat perang tersebut.

Kyouta dan kawan-kawannya yang sedang berusaha untuk menjadi profesional, bertemu dengan bintang idola **Morino Kanae** dan manajernya, **Abuto Keiji**. Kanae sepertinya menaruh perhatian istimewa kepada Kyouta, dan ini tentu saja membuat Yoriko menjadi sedih. Apalagi, sejak dikontrak, T.L. Signal selalu sibuk, dan Kyouta kadang sulit untuk dihubungi oleh Yoriko.

Tanpa ia sadari, Kyouta mulai terlibat dalam pertarungan yang disebut *Aquarian Age* tersebut. Apalagi karena hampir semua orang di sekitarnya tampaknya pun ikut ambil bagian dalam perang tersebut. Makin sulitlah ia untuk menghindari kesulitan-kesulitan yang menimpanya. Puncak kesulitan tersebut adalah waktu Yoriko, yang sebenarnya adalah **Benzaiten**, dewi simbol Arayashiki, memutuskan untuk berpihak kepada Darklore dan *MindBreaker*-nya, Abuto. Kyouta dan Yoriko menjadi berada pada dua pihak yang berhadapan. Keputusan Kyouta untuk tidak memihak manapun menjadi goyah. Ia bertekad untuk melakukan apa saja untuk membawa Yoriko kembali.

Sign For Evolution rata-rata bercerita tentang pertarungan antara Arayashiki melawan Darklore. Tetapi WIZ-DOM selalu siap ada untuk memanipulasi pihak-pihak yang lain, seperti E.G.O. Eraser tampaknya menjadi pengamat, dan hanya kadang-kadang saja turun tangan dalam pertarungan yang terjadi.

Karena serial ini hanya terdiri dari 13 episode, rasanya sayang sekali kalau kita bongkar di sini semuanya. Lebih baik kamu nonton sendiri yach! Mungkin satu kekurangan dari serial ini, terlalu banyak karakter yang diperkenalkan, sehingga karakterisasi menjadi kurang tergali, dan penonton pun jadi tidak memiliki kesan terhadap orang-orang yang 'lewat' di layar. Tapi yang jelas, kamu ingin animasi yang luar biasa halus dan cantik, dan musik yang begitu indah? *Aquarian Age ~ Sign For Evolution* pasti akan memuaskan kamu!

Aquarian Age ~ Orion no Shounen

Kisah yang dikenal juga dengan judul **Juvenile Orion** ini adalah serial manga yang juga didasarkan pada permainan *trading* card's ini. Perbedaannya, dalam

dunianya *Orion no Shounen*, para *MindBreaker*-nya adalah cewek, dan orang-orang yang memiliki kekuatannya justru cowok-cowok.

Manga *Orion no Shounen* dibuat oleh **Gokurakuin Sakurako**, dan sampai saat ini telah beredar sebanyak 2 volume. Seperti juga *Aquarian Age* yang versi biasa, *Orion no Shounen* juga diedarkan dalam bentuk *trading cards*. Tetapi, versi ini hanya memiliki 1 ilustrator saja, sehingga kita bisa menikmati *artwork* yang sama dengan manga-nya.

Kirihara Mana adalah seorang pelajar SMU berusia 16 tahun. Ia baru saja kembali ke kota kelahirannya, dan menjadi siswi di SMU **Seika**. Kota kelahirannya ini menyimpan banyak kenangan bagi Mana, karena 7 tahun yang lalu, ia pernah memiliki seorang sahabat masa kecil yang tidak bisa ia lupakan sampai sekarang. Mana sangat gembira ketika ia bertemu kembali dengan teman kecilnya tersebut, **Kusakabe Kaname**. Tetapi Kaname langsung bersikap kasar dan bahkan menjauhi gadis manis ini. Yang tidak diketahui oleh Mana, ia adalah seorang *MindBreaker*, orang istimewa dengan kemampuan untuk membangkitkan kekuatan para pihak yang terlibat dalam *Aquarian Age*. Dan Mana juga tidak mengetahui bahwa di SMU Seika sendiri, berkumpul orang-orang yang memiliki kekuatan yang dapat ia bangkitkan tersebut.

Mana berkenalan dengan **Itsuki Naoya**, teman sekelasnya yang juga sahabat akrab Kaname. Itsuki mengatakan ia ingin menunjukkan sesuatu pada Mana, dan gadis polos ini tentu saja tidak mencurigai apapun. Ternyata, Itsuki adalah orang yang berasal dari pihak E.G.O. [Evolutional Girls Organization], dan ia langsung menyadari bahwa Mana adalah seorang *MindBreaker*. Tindakan Itsuki yang mencoba untuk memancing kekuatan Mana, malahan membawa Kaname untuk berhadapan dengan Itsuki. Dari situ, cowok itu menyadari bahwa sahabat akrabnya tersebut juga memiliki kekuatan istimewa. Satu persatu, para pemilik kekuatan di SMU Seika bermunculan. Ada **Shiba Iishin** dari Arayashiki, sang kapten tim basket sekolah yang gagah. Lalu ada guru matematika SMU mereka, **Nakaura Tomonori**, seorang pastur yang juga anggota WIZ-DOM. Terakhir, muncullah **Amou Tsukasa**, seorang cowok yang kehilangan ingatannya, dan ternyata berasal dari Eraser.

Setelah mengalami banyak kejadian, kelimanya pun saling berjanji untuk melindungi Mana yang perlahan-lahan menjadi orang yang mereka sayangi. Mana sungguh beruntung, karena ia pun diincar oleh sekelompok orang misterius yang menginginkan untuk membawanya kepada *MindBreaker* mereka. Maka dimulailah pertarungan Mana dan para pelindungnya dengan para musuh mereka yang misterius untuk keselamatan mereka semua, dan juga orang-orang di sekitar mereka.

Baru sampai di situ saja ceritanya? Wah, kita harus menunggu sampai *Orion no Shounen* volume 3 dirilis untuk mengetahui kelanjutan cerita Mana dan para pelindungnya! Bila kamu ingin membaca manga *Aquarian Age ~ Orion no Shounen*, kamu bisa mendapatkan *mangascans*-nya yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris di **http://www.zetsuai.com/**. Sekedar *warning* untuk kamu-kamu yang mungkin ngga suka dengan BL [*boys' love*] alias *yaoi*, kecuali *Orion no Shounen* sendiri, hampir semua manga yang tersedia di website ini adalah manga BL! Jangan sampai salah klik yah!

TO BEGIN...

Aquarian Age ~ Sign For Evolution

MindBreaker

Kamikurata Kyouta

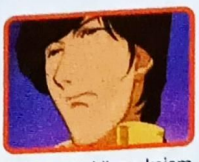
Kyouta adalah cowok imut-imut yang berbakat menyanyi dan menciptakan lagu. Ia normal, baik hati, ramah dan sangat suka membuat orang bahagia lewat lagu-lagunya. Kyouta tidak berminat melanjutkan sekolah ke universitas, dan ia bertekad untuk *go international* bersama kedua sahabatnya, Shingo dan Jun, lewat grup band mereka, T.L. Signal. Ia tidak menyadari bahwa ia adalah seorang *MindBreaker* yang dapat mempengaruhi orang lewat nyanyiannya, dan bahkan bagi orang-orang yang terlibat dalam *Aquarian Age*, ia dapat membangkitkan kekuatan maksimum mereka.

Cowok yang bersemangat dan berkemauan keras ini sempat *stress* ketika Yoriko berpihak pada Darklore, tetapi ia menetapkan hatinya untuk membawa Yokko kembali ke sisinya. Walaupun memiliki banyak fans cewek, ia tidak pernah sombong dan selalu melayani mereka semua dengan ramah.

Seiyuu [ketika berbicara]: **Tanaka Nobuyuki**
Peran lain: Force [Megami Kohousei], Rio [Outlaw Star]
Seiyuu [ketika bernyanyi]: **Kakijima Shinji**

Abuto Keiji

MindBreaker satu ini sehari-harinya bekerja sebagai manajer dari bintang idola Morino Kanae. Tetapi tidak ada yang tahu bahwa sebenarnya Abuto-lah yang menguasai Kanae, karena ia adalah seorang *MindBreaker*.



Tak seperti Kyouta, Abuto terbilang kejam dan mampu melakukan apa saja terhadap orang yang ia kuasai. Ia terkena batunya ketika mencoba membuat Yoriko sebagai Sarasvati tunduk kepada kekuatannya. Abuto adalah orang yang sangat ambisius dan kadang terlihat sangat egois dalam bertindak.

Seiyuu: **Morikawa Toshiyuki**
Peran lain: Tennouji Megumi [Hanazakari no Kimitachi e Drama CD], Aoki Seiichirou [X TV series], Homura [Gensoumaden Saiyuuki]

Ryuusei

Kyouta pertama kali bertemu Ryuusei ketika ia pergi ke perusahaan rekaman milik Yukimura Misato. Ryuusei adalah seorang penyanyi yang sudah luar biasa ngetop saat itu, dan bahkan Kyouta pun mengaguminya. Agak mirip dengan Kyouta, Ryuusei juga seorang *MindBreaker*. Bedanya, ia berpihak pada Eraser. Cowok ini sering bersikap dingin dan arogan, dan ia juga yakin ia jauh lebih hebat dari Kyouta. Bahkan ia pernah meminta Kyouta untuk menyerahkan saja lagunya kepada Ryuusei. Harus diakui, aksi panggung dan kharisma Ryuusei memang sulit untuk ditandingi!

Seiyuu [ketika berbicara]: **Chiba Susumu**
Peran lain: Fujiwarano Sai [Hikaru no GO], Rosiel [Angel Sanctuary OVA], Towa [Kaikan Phrase]
Seiyuu [ketika bernyanyi]: **REN**

Arayashiki

Sakamoto Rumiko

Rumiko yang manis ini memanggil Yoriko dengan sebutan Yoriko-*neechan*. Jangan meremehkan gadis kecil ini, karena ia sebenarnya adalah orang yang bertindak sebagai pimpinan Arayashiki! Ia mengkhawatirkan Yoriko yang tidak menginginkan kekuatan dan posisinya sebagai *Benzaiten*. Ia sempat meminta Kyouta untuk menjauhi Yoriko, tetapi pada akhirnya, ia dan Kyouta bekerja sama untuk menghadapi Sarasvati yang memiliki kekuatan mengerikan.

Seiyuu: **Nishimura Chinami**
Peran lain: Greta [Chicchana Yukitsukai Sugar], Aska [Mahou Kishi RayEarth 2], Asakawa Rina [Jikuu Senshou Nazca]

Sannou Yoriko [Benzaiten]

Gadis cantik yang akrab dipanggil **Yokko** dan selalu tampak anggun ini adalah pacar Kyouta. Hubungan mereka sudah terjalin sejak lama, dan Yoriko adalah orang yang paling mengerti bagaimana Kyouta itu sebenarnya. Ketika Kyouta menjadi bintang idola, ia merasa diabaikan dan menjadi sedih. Yoriko sebenarnya tidak menginginkan kekuatannya sebagai anggota Arayashiki, dan ia juga tidak mau terkungkung untuk menjadi simbol Arayashiki, Benzaiten. Keadaannya yang bimbang tersebut, ditambah dengan Kyouta yang ia rasa makin menjauh, membuat dirinya mudah dipengaruhi oleh Abuto untuk berpihak kepada Darklore. Namun Yoriko sebagai Benzaiten tidak pernah menyerah dan selalu berusaha untuk melindungi Kyouta, Rumiko dan orang-orang yang ia sayangi.

Seiyuu: **Aoki Mayuko**
Peran lain: Yuna [Final Fantasy X PS2]

WIZ-DOM

The Leader

Sehari-harinya, wanita pimpinan WIZ-DOM ini bekerja di perpustakaan sekolah sebagai pustakawati. Ia juga paling hobi mengomeli para siswi yang selalu dengan histeris membicarakan Kyouta dan T.L. Signal di perpustakaan. Dengan kekuatannya, ia pernah mempengaruhi Asumi untuk mematuhi perintahnya.

Seiyuu: **Itou Mika**
Peran lain: Ninamori [FLCL]

Remon

Remon selalu mematuhi perintah pimpinan WIZ-DOM dalam bertindak. Bahkan karena itu, ia pernah menyerang pihak-pihak lain, seperti Asumi. Remon juga terlihat sering mengagumi Kyouta, walaupun tidak sampai sehisteris Kiriko.

Seiyuu: **Hikami Kyouko**
Peran lain: Chidori Kaname [fullmetal.panic! drama CDs], Doujima [Witch Hunter Robin], Emma [Gene Shaft]

E.G.O.

Hougetsu Asumi

Asumi adalah gadis kalem yang menyembunyikan kekagumannya kepada Kyouta. Ketika ia bekerja di perusahaan rekaman tempat Kyouta, ia menjadi akrab dengan para personil T.L. Signal. Karena keakraban ini, ia sempat bertengkar dengan Kiriko yang sebenarnya adalah sahabat dekatnya. Ia pernah dipengaruhi oleh WIZ-DOM, tetapi kemudian ia kembali menjadi dirinya yang sebenarnya dan bertekad melindungi Kyouta apapun yang terjadi.

Seiyuu: **Minami Omi**

Peran lain: Theresa Testarossa [fullmetal.panic! drama CDs], Kyou [Himiko-den], CBD Kei [Hand Maid May]

Heguri Kiriko

Kiriko selalu memanggil Asumi dengan sebutan hormat Asumi-*sempai*. Walaupun berbeda usia dan kelas, mereka bisa dibilang sahabat akrab. Kiriko adalah fans berat T.L. Signal dan terutama Kyouta. Untuk lebih mendekati idolanya, ia berusaha untuk menjadi bintang idola, dan cita-citanya tercapai lewat perusahaan tempat Abuto bekerja. Sebagai anggota E.G.O., ia juga melindungi Kyouta dengan segenap kekuatannya.

Seiyuu: **Jo Masako**

Peran lain: Catherine [Daa! Daa! Daa!]

Eraser

Yukimura Misato

Wanita cantik ini adalah seorang produser rekaman yang berniat untuk mengorbitkan T.L. Signal. Ia jarang menampilkan wujud aslinya, tetapi kadang ia membantu Kyouta yang selalu mengalami kesulitan gara-gara Abuto. Tindakannya selalu terkendali dan bijaksana, dan walaupun terlihat dingin, ia sangat memperhatikan para artis yang berada di dalam asuhannya. Ryuusei sering kali terlihat berada bersamanya.

Seiyuu: **Takashima Gara**

Peran lain: Nina [Crying Freeman], Hilda [Z Gundam], General Gilford [Ao no 6 Go]

Darklore

Morino Kanae

Kanae adalah seorang bintang idola yang juga menyukai Kyouta. Bahkan ia pernah menghancurkan hati Yoriko dengan bersikap mesra terhadap cowok tersebut. Sebenarnya Kanae ada di bawah kendali Abuto, dan hal itu sangat menyakitkannya. Abuto kadang bersikap kejam, dan walaupun Kanae ingin, ia tak bisa membenci Abuto. Bahkan ia rela mengorbankan dirinya untuk *MindBreaker*-nya tersebut.

Seiyuu: **Takahashi Mikako**

Peran lain: Hyatt Mikako [Excel Saga], Tani Kasumi [Hand Maid May], Isomura Tomomi [fullmetal.panic!]

Sannou Yoriko [Sarasvati]

Ketika Yoriko berpihak kepada Darklore, dan kepribadian Sarasvati-nya bangkit, ia menjadi orang yang sangat berbeda dengan Yokko yang dikenal oleh Kyouta. Yoriko yang satu ini sangat percaya diri, angkuh, kejam dan dapat melakukan apa saja terhadap orang yang tidak ia sukai.

Sarasvati membenci Benzaiten yang ia anggap lemah dan mengganggu. Tetapi akhrinya Yoriko dapat membuat kedua sisi yang ada dalam dirinya tersebut saling mengerti.

T.L. Signal

Shingo

Gitaris grup band T.L. Signal ini sangat hobi menggoda Kyouta dan Yoriko. Ia senang menjadi bagian dari T.L. Signal, dan ia juga menyukai saat-saat ketika mereka menjadi populer karena ia dikelilingi banyak cewek cantik. Walaupun Shingo terlihat cuek dan tidak berpikir panjang, ia adalah seorang sahabat yang sangat bisa diandalkan dalam segala situasi.

Jun

Sang *keyboardist* di T.L. Signal ini juga termasuk yang ahli dalam hal-hal elektronik lainnya. Di antara mereka bertiga, Jun adalah yang paling kalem dan serius. Pada saat yang lain sedang panik atau emosi, Jun lah yang selalu membawa mereka semua untuk kembali berpikir jernih dan rasional.

Aquarian Age ~ Orion no Shounen

MindBreaker

Kirihara Mana

Usia: 16 tahun

Pekerjaan: pelajar kelas 1 SMU Seika, *MindBreaker*

Mana adalah seorang gadis remaja yang sangat polos dan baik hati. Sahabat sekaligus pelindungnya sewaktu masih anak-anak dulu adalah Kaname yang masih diingatnya sampai sekarang. Ia sepertinya naksir dengan cowok cuek itu, tetapi kelembutan dan kebaikannya juga menarik banyak cowok lain untuk jatuh hati kepadanya.

Sebagai seorang *MindBreaker*, Mana terbilang istimewa, karena ia tidak membutuhkan kekerasan untuk menundukkan para pelindungnya seperti *MindBreaker* yang lain. Bahkan, kelima cowok di sekitarnya itu akan rela mengorbankan apa pun untuk melindunginya tanpa perlu diminta.

Arayashiki

Shiba Iishin

Usia: 18 tahun

Tanggal lahir: 18 Januari

Tinggi badan: 187 cm

Berat badan: 68 kg

Golongan darah: O

Pekerjaan: pelajar kelas 3 SMU Seika, pelindung Mana

Shiba-*sempai* yang jagoan bela diri ini adalah kapten tim basket sekolah, sekaligus *sempai* yang paling memperhatikan keadaan Kaname. Ia juga termasuk salah satu orang yang langsung tertarik pada Mana. Ketika Itsuki mengatakan kepadanya bahwa Mana adalah seorang *MindBreaker*, tanpa perlu berpikir panjang, Shiba-*sempai* langsung menyatakan kesetiaannya pada Mana. Walaupun terlihat *cool* dan galak, tapi ia bisa juga malu-malu dan gugup di depan Mana.

WIZ-DOM

Nakaura Tomonori

Usia: 24 tahun

Tanggal lahir: 28 April

TInggi badan: 192 cm

Berat badan: 59 kg

Golongan darah: AB

Pekerjaan: guru matematika SMU Seika, pelindung Mana

Nakaura-*sensei* adalah guru matematika di sekolah Mana-*tachi*, dan ia juga seorang pastur. Ia tadinya menganggap Kaname sebagai musuh, karena cowok itu adalah seorang Darklore. Tetapi ketika Mana me-*MindBreak*-nya, ia juga dengan senang hati menganggap Mana sebagai majikannya. Nakaura-sensei tinggal bersama dengan Tsukasa, dan ia juga menjadi pelindung cowok Eraser tersebut.

E.G.O.

Itsuki Naoya

Usia: 17 tahun

Tanggal lahir: 21 Juli

Tinggi badan: 176 cm

Berat badan: 57 kg

Golongan darah: B

Pekerjaan: pelajar kelas 1 SMU Seika, pelindung Mana

Itsuki adalah cowok yang cuek, sedikit sinis dan dapat bersikap keras bila perlu. Kaname adalah sahabat baiknya, dan ia lebih sering nongkrong di rumah Kaname daripada rumahnya sendiri. Itsuki merupakan orang kedua yang di-*MindBreak* oleh Mana, dan ia juga yang meyakinkan Shiba-*sempai* dan Kaname untuk terang-terangan bergabung melindungi Mana. Walau kadang kewalahan menghadapi kepolosan Mana, kesetiaan Itsuki pada *MindBreaker*-nya itu tidak tergoyahkan.

Eraser

Amou Tsukasa

Usia: 16 tahun

Tanggal lahir: 10 Maret

Tinggi badan: 168 cm

Berat badan: 43 kg

Golongan darah: A

Pekerjaan: pelajar kelas 1 SMU Seika, pelindung Mana

Tsukasa ditemukan 2 tahun sebelumnya oleh Nakaura-*sensei* di tengah hujan, dalam keadaan berdarah-darah dan amnesia. Sejak saat itu, ia tinggal bersama sang WIZ-DOM. Bisa dibilang, Nakaura-*sensei* praktis sudah mengangkat Tsukasa sebagai anaknya [hehe...]. Sebagai seorang Eraser, sayap putihnya yang indah. mengembang keluar dari kedua sisi kepalanya. Tsukasa hampir sama polosnya dengan Mana, dan ia juga menyayangi gadis itu. Ia dipanggil dengan nama **Israphael** oleh musuh-musuh mereka. Sepertinya itu adalah namanya sebelum ia kehilangan ingatan.

Darklore

Kusakabe Kaname

Usia: 16 tahun

Tanggal lahir: 7 Desember

Tinggi badan: 174 cm

Berat badan: 53 kg

Golongan darah: O

Pekerjaan: pelajar kelas 1 SMU Seika, pelindung Mana

Waktu masih anak-anak, Kaname selalu melindungi Mana dari apapun. Ketika bertemu lagi, ia tadinya menjauhi Mana, karena ia takut pada kekuatannya sendiri. Tapi Itsuki berhasil meyakinkannya untuk melindungi gadis yang diam-diam ia sukai itu. Perlahan-lahan, Kaname dapat mengendalikan kekuatan Darklore-nya yang mengerikan, dan sikap dinginnya pun berubah sedikit demi sedikit menjadi perhatian kepada Mana. Ia pertama di-*MindBreak* Mana waktu masih kecil dulu.

THE NEW EVOLUTION...

Vocabs

- **MindBreaker**
  Orang-orang istimewa [cowok di dunia *Aquarian Age* yang asli, cewek di dunia *Orion no Shounen*] yang memiliki kekuatan istimewa untuk memancing kemampuan tertangguh dari setiap orang yang terlibat dalam *Aquarian Age*. Cuma ada sedikit *MindBreaker* di dunia ini, dan pandangan tiap pihak terhadap keberadaan mereka pun berbeda-beda. Ada yang senang dan memang mencari MindBreaker supaya ia dapat memiliki majikan dan kekuatan penuhnya bisa timbul, ada juga yang tidak menyukai mereka karena ia merasa dimanipulasi oleh adanya *MindBreaker* tersebut. Bagaimana seorang *MindBreaker* mampu menggunakan kekuatannya itu juga tergantung dari masing-masing pribadinya. Ada yang seperti Kyouta dan Ryuusei yang lewat nyanyian dan lagu mereka, ada juga yang seperti Mana melalui kelembutan dan sikapnya.
- **Arayashiki**
  Salah satu golongan pengguna kekuatan yang sudah terlibat dalam *Aquarian Age* sejak awal. Arayashiki merupakan pengguna kekuatan, sihir dan seni perang yang berasal dari Timur. Lambang mereka adalah logo *yin-yang* dengan tulisan Arayashiki dalam kanji.
- **WIZ-DOM**
  Mirror reflection dan rival utama Arayashiki ini berasal dari Barat. Orang-orang yang tergabung dalam WIZ-DOM menggunakan kekuatan yang sama sekali berlawanan dengan Arayashiki. Lambang mereka adalah pentagram dalam lingkaran.
- **Darklore**
  Golongan Darklore adalah keturunan dari bangsa-bangsa kuno yang telah menghuni Bumi sejak ribuan tahun yang lalu. Mereka kadang dikaitkan dengan bangsa hewan. Kekuatan mereka bisa dibilang 'purba' dibandingkan yang lain. Darklore memiliki lambang 2 ular yang saling melilit dan membelakangi dalam sebuah lingkaran.
- **E.G.O. [Evolutional Girls Organization]**
  Berbeda dengan Darklore, E.G.O. justru adalah manusia-manusia 'baru' yang lahir pada jaman modern dan memiliki kekuatan supernatural sebagai hasil evolusi. Walau dibilang *Girls*, tapi nyatanya, dalam *Onion no Shounen* anggota E.G.O. yang ditampilkan justru cowok. Lambang mereka adalah sebuah lingkaran dengan bintang segi 8 dan tulisan E.G.O. di dalamnya.
- **Eraser**
  Para pemilik kekuatan yang tergabung dalam Eraser bukanlah berasal dari bumi melainkan dari kehidupan dan

Kasei

Kasei yang selalu memakai penutup di wajahnya ini hampir tak pernah berbicara. Ia sering ada di samping Mizunagi bila sedang bertempur.

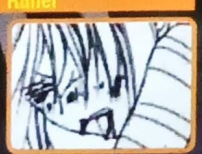
Amainu

Cowok ini adalah musuh yang memiliki ukuran fisik paling raksasa. Tenaga fisiknya hampir tak bisa disamai, dan seperti juga rekan-rekannya, ia sangat kejam.

The Enemy Side

MindBreaker dari pihak musuh Mana-*tachi* belum pernah disebutkan namanya sampai sekarang. Ia hanya diperlihatkan sebagai seorang gadis cantik berbaju hitam yang menginginkan para pelindung Mana hancur. Ia adalah seorang *MindBreaker* yang kejam, dan ia juga ingin supaya Mana menjadi miliknya. Ia tak segan-segan menyakiti para pelindungnya sendiri bila mereka tak mampu melaksanakan perintahnya.

Rufiel



Eraser dengan sayap hitam ini adalah musuh utama Tsukasa. Ia sangat membenci Tsukasa dan juga Mana. Rufiel mampu melakukan apa saja untuk *MindBreaker*-nya.

Kuga

Cowok keren ini adalah pelindung utama dari *MindBreaker*-nya. Ia hampir tidak pernah turun langsung dalam pertempuran, dan selalu ada di samping majikannya tersebut.

Mizunagi

Ciri khas Mizunagi adalah rokok yang selalu terselip di sela bibirnya. Ia sepertinya memiliki kemampuan seimbang dengan Shiba-sempai, tetapi kekejamannya tak bisa ditandingi.

dunia di luar sana. Mereka memiliki kekuatan yang sangat menakutkan, sehingga disebut '*Eraser*' karena mereka memang mampu menghabisi segalanya. Lambang mereka adalah planet Saturnus dalam lingkaran.

Music

Opening theme dari *Sign For Evolution* adalah ***Everlasting Love*** yang dinyanyikan oleh artis Korea, **SeYUN**. *Ending theme*-nya berjudul ***PRISM*** dan dibawakan oleh **Ashihara Miki** dari grup **Little Voice**. Masing-masing lagu memiliki berbagai versi berbeda. *Everlasting Love* memiliki 2 versi lain, versi Korea yang berjudul *Majimak Sarang*, dan versi bahasa Inggris berjudul *Unseen Ties ~ Everlasting Love*. Sedangkan *PRISM* juga bisa kita dengar dibawakan oleh Kakijima Shinji, alias seiyuu Kyouta ketika bernyanyi, dan juga versi duet Ryuusei dan Kyouta yang dinyanyikan oleh REN dan Kakijima Shinji.

Musik untuk *Aquarian Age ~ Sign For Evolution* dibuat oleh komposer terkenal, Kajiura Yuki. Selain album OST-nya yang terdiri dari 23 *tracks*, telah beredar juga album musik untuk masing-masing pihak yang terlibat dalam *Aquarian Age*. *Image album* tersebut diberi judul ***Sphere: Influential*** *[nama pihak]*. Jadi terdapat 5 *image album* yang bisa kamu dapatkan bila kamu memang penggemar berat *Aquarian Age*. Lagu dalam *image album* itu dinyanyikan oleh para seiyuu-nya sendiri, jadi kamu bisa mendengar Minami Omi bernyanyi sebagai Asumi, Hikami Kyouko sebagai Yui, dan sebagainya.

Merchandise

Antara lain, barang-barang yang berkaitan dengan Aquarian Age dan sudah beredar adalah:

- *Trading cards*
  Sebagai penggemar *Aquarian Age*, *merchandise* yang satu ini wajib kamu koleksi. Tapi siap-siap keluar uang banyak yach, karena 1 box-nya bisa mencapai 4000 yen! Ilustrasi dari kartu-kartu *Aquarian Age* yang terbaru antara lain dibuat oleh CLAMP, lho!
- Manga
  Versi manga dari *Aquarian Age* khusus beredar untuk *Orion no Shounen*. Untuk kamu para penggemar *bishounen*, serial manga ini patut dicoba lho!
- Drama CDs
  Sama seperti manga, versi drama audio dari *Orion no Shounen* juga sudah beredar. Apakah kita bisa berharap akan melihat anime-nya kalau begitu?
- *Shitajiki*
  Banyak sekali versi shitajiki *Aquarian Age* yang sudah beredar! Kamu mungkin akan bingung memilihnya!

Five orders of power,
one mind to maximize their full potential.
The battle has begun now.
MindBreaker, show the five your strength!

THE AQUARIAN AGE!

Apa yang akan kamu perbuat bila kamu memiliki kemampuan sebagai *MindBreaker*? Apakah kamu akan seperti Abuto? Atau justru seperti Mana dan Kyouta? Memang, kelihatannya enak sekali menjadi seorang *MindBreaker* itu. Kita dapat membuat orang tunduk kepada kita dan melakukan apapun yang kita perintahkan. Tapi apakah itu lalu membuat seseorang boleh menjadi sok jago dan sombong? Tentu saja tidak, bukan? Kekuasaan dan kekuatan itu bukanlah sesuatu yang boleh disombongkan atau dipergunakan semena-mena terhadap orang lain. Bila seseorang memiliki kekuatan dan kekuasaan atas orang lain, ia justru seharusnya melindungi orang-orang yang berada di bawah kekuasannya tersebut. Kepatuhan yang disebabkan oleh ketakutan dan tidak berasal dari lubuk hati yang terdalam... itu malahan bisa berbalik menyakiti sang penguasa. Coba saja kamu bayangkan, bila kamu selalu ditekan dan disiksa habis-habisan, bisa jadi kamu akan menjadi tidak tahan. Dan pada saat kamu sudah tidak tahan itu, kamu bisa menjadi nekat dan melawan penguasa kamu.

Sayangnya, dunia nyata ini tidak seindah imajinasi kita. Kenyataannya, kita sering melihat para penguasa tersebut bertindak seenaknya, karena mereka yakin tidak ada yang berani melawan mereka. Bisakah kita menjadi lebih baik dari mereka?

Notes: *Special thanks untuk Aoi -http://aoi.ex-dream.net/ - dan Icchan - http://kishikan.net/kirameki/ - atas info Aquarian Age-nya!*

Reviewed by SilverWind

BUSTER GUNDAM

Kode : GAT-X103
Tinggi : 18,86 m
Berat : 84,2 ton
Pilot : **Diaclo Elsman**

Persenjataan berat! Inilah ciri khas dari Gundam ini. Pada bagian kiri dan kanannya dilengkapi dengan *Support Arm* untuk memasang senjata yang diletakkan pada kedua sisi pinggangnya tersebut. Senjata utamanya yang terdiri dari 2 jenis senapan tersebut dapat disatukan menjadi senapan yang lebih panjang lagi, penggabungan ini disebut sebagai *"Docking Mode"*. *Docking Mode* pada pinggang kiri dan kanan berbeda satu sama lain, pada bagian kanan akan menghasilkan senapan *Beam Rifle* panjang, sedangkan pada sisi kiri akan menghasilkan *Bazooka Launcher* yang panjang. Gundam ini juga dilengkapi dengan *Projectile Missile* pada bagian bahunya.

DUEL GUNDAM

Kode : GAT-X102
Tinggi : 17,50 m
Berat : 61,9 ton
Pilot : **Izark Zyuri**

Gundam ini didesain hampir menyerupai Strike Gundam Normal Type. Dipersenjatai dengan *Beam Rifle*, dan *Shield* yang dipakai oleh Gundam ini memiliki bentuk dan desain yang sama dengan Shield yang digunakan Strike Gundam. Gundam ini memiliki bentuk lain dengan penambahan *Assault Armor* pada Gundam ini.

BLITZ GUNDAM

Kode : GAT-X207
Tinggi : 18,63 m
Berat : 73,5 ton
Pilot : **Nicole Amalvi**

Gundam ini didesain untuk pertempuran jarak dekat. Dipersenjatai dengan senjata-senjata tajam yang disebut *Triceros* dan dipasang pada bagian *Shield*. Pada Shield ini juga disimpan *Beam Riffle* yang ditaruh pada bagian pada Shield ini yang disebut sebagai *Weapon Rack*. Pada bagian tangan kiri, dipersenjatai dengan senjata yang disebut *Grap Nail*, berupa pengait berbentuk tangan dengan tenaga cengkeraman yang sangat kuat.

ガンダムSEED
MOBILE SUIT GUNDAM

THE GUNDAM

Masih ingat dengan ***Kidou Senshi Gundam Seed*** kan? Kalau sebelumnya media hobi di Jepang lebih banyak menyinggung aspek karakter dan tokohnya, maka kali ini berita yang ada lebih terfokus pada *mecha* yang muncul di dalam serial ini. Berita mengenai seperti apa Gundam dan *mecha* lain yang akan muncul di dalam serial ini, ternyata banyak menarik perhatian para penggemar Gundam dan *modeling* di Jepang. Gimana dengan kamu? ^_^

Sejauh ini menurut berita yang ada, pada awal serial ini akan muncul 5 Gundam, di mana 4 unit Gundam yang terdiri dari **Aegis Gundam**, **Buster Gundam**, **Blitz Gundam**, dan **Duel Gundam** berada di pihak **Z.A.F.T.** [*Zodiac Alliance of Freedom Treaty*], sedangkan 1 unit sisanya, **Strike Gundam** berada di pihak **O.M.N.I.Enforcer** [*Oppose Militancy & Neutralize Invasion Enforcer*]. Mengapa bisa seperti itu? Jawabannya bisa kamu temukan nanti setelah serial ini mulai diputar.

Sekarang, mari kita lihat lebih detail ke-5 Gundam yang akan muncul di dalam serial *Kidou Senshi Gundam SEED* ini...

Kode : GAT-X303
Tinggi : 18,86 m
Berat : 79,6 ton
Pilot : **Asian Sara**

AEGIS GUNDAM

Gundam ini memiliki kecepatan yang sangat tinggi dan merupakan Mobile Suit pembunuh yang memiliki kekuatan dalam pertempuran di udara maupun di luar angkasa. Gundam ini memiliki senjata berupa *Beam* dengan kekuatan tinggi dan *Shield* sebagai pertahanannya. Gundam ini juga dapat berubah menjadi *Mobile Armor* yang dapat melesat dalam kecepatan yang sangat tinggi. Aegis Gundam dalam bentuk *Mobile Armor* ini memiliki senjata maut

Selain itu masih terdapat beberapa *Mobile Suit* dan *Unit* lain, yang akan muncul dalam serial *Kidou Senshi Gundam SEED* ini...

GINN

Kode : ZGMF-1017
Tinggi : 21,43 m
Mobile Suit ini diproduksi secara massal dan merupakan senjata milik kelompok Z.A.F.T., bisa dikatakan sebagai pasukan milik kelompok tersebut. Dipersenjatai dengan senjata-senjata standard seperti *Riffle* dan *Sword*.

CGUE

Kode : ZGMF-515
Tinggi : 21,43 m
Mobile Suit merupakan versi *'up-grade'* dari Ginn, tentunya dengan kemampuan dan kelebihan dari Ginn. Mobile Suit ini dikendarai oleh seorang pilot veteran Z.A.F.T. bernama **Law Loo Crouze**. Senjata yang dimilikinya sama dengan senjata yang dimiliki Ginn, hanya saja ada tambahan senjata berupa *Machine Gun* yang menyatu dengan *Shield*.

MEBIUS [ZERO]

Karena Earth Federation tidak pernah memproduksi Mobile Suit maka sebagai gantinya mereka memproduksi *Mobile Armor* untuk menghadapi Mobile Suit. Mebius adalah salah satu *Mobile Armor* yang dibuat oleh Earth Federation. Mebius ini dikendalikan oleh seorang pilot veteran O.M.N.I.Enforcer bernama **Muu La Fraga** dan menjadi kekuatan yang membantu Arc Angel.

ARC ANGEL

Inilah kapal induk milik O.M.N.I.Enforcer yang didesain dan dibuat untuk mengangkut Gundam. Ukurannya yang besar dan bentuknya yang unik membuat kapal ini dinamakan dengan menggunakan nama seorang dewa besar. Kapal ini juga yang kemudian dipakai untuk pertempuran di bumi maupun di luar angkasa. Arc Angel dikomando oleh seorang kapten wanita bernama **Marielle Lamias**.

VESARIUS

Salah satu kapal induk utama milik kelompok Z.A.F.T. yang dibuat khusus untuk mengangkut 5 unit Gundam. Dengan kapal ini pula Z.A.F.T. menyerang sebuah tempat bernama **Heliopolis** demi mendapatkan kelima unit Gundam tersebut. Sedangkan untuk mengangkut Mobile Suit lain, Z.A.F.T. menggunakan kapal tempur lain yang diberi nama **Lourasia**.

Jika dilihat dari unit-unit yang disebut di atas, bisa dilihat secara pasti kalau seri *Kidou Senshi Gundam SEED* memiliki tema **"Gundam vs. Gundam"**. Diceritakan juga di dalam cerita ini, 'Gundam' adalah sebuah sosok Mobile Suit terkuat yang pernah ada, dan untuk menghancurkannya tidak bisa dengan senjata biasa. Minimal harus menggunakan *Beam Riffle* dan *Beam Saber*. Padahal yang memiliki senjata semacam ini hanyalah Gundam. Dengan kata lain, yang dapat mengalahkan Gundam hanyalah Gundam lagi. Sebuah pertempuran sengit antar Gundam menanti dalam serial ini, apalagi pertempuran yang ada adalah pertempuran antara 1 Gundam melawan 4 Gundam, bagaimanakah Kira dengan Strike Gundam-nya dapat menghadapi keempat Gundam milik Z.A.F.T. yang selalu mengincar nyawanya itu?

Kode : GAT-X103
Tinggi : 18,86 m
Berat : 84,2 ton
Pilot : **Diacka Elsman**

STRIKE GUNDAM

Gundam ini adalah tipe Gundam yang standar, namun memiliki berbagai perlengkapan lain yang dapat membuat Gundam ini menjadi 3 tipe. Untuk pertempuran jarak dekat, **Strike Gundam Normal Type** memiliki *Beam Saber* dan *Combat Knife* yang disimpan di *Side Armor* sebagai senjatanya. Sedangkan senjata untuk jarak jauhnya adalah *Beam Riffle*. Tipe ini merupakan lawan yang seimbang bagi Duel Gundam.

Adapun beberapa bentuk lain dari Strike Gundam :

LAUNCHER STRIKE

Tipe ini adalah Strike Gundam yang diperlengkapi dengan persenjataan berat jarak jauh. Pada sisi kanan Gundam ini dilengkapi dengan *Launcher* yang dapat menembak dalam jarak yang jauh dan memiliki daya hancur yang besar. Pada sisi kirinya dilengkapi dengan *Gatling Gun* dan *Grenade Launcher*, pada sisi ini juga peluru dari *Gatling Gun* disimpan. Sosok yang disebut *"Launcher Strike"* ini, nampaknya lawan yang seimbang bagi Buster Gundam karena sama-sama memiliki persenjataan berat.

SWORD STRIKE

Tipe ini adalah Strike Gundam yang diperlengkapi dengan persenjataan jarak dekat dan menengah. Sisi kanan Gundam ini dilengkapi dengan senjata berupa pedang besar yang terdiri dari bagian *metal* tajam dan bagian berupa *Beam Sword*, senjata ini juga memiliki roket pendorong pada bagian gagangnya untuk menambahkan kekuatan pada saat dilontarkan. Pada sisi kiri dilengkapi dengan *parts* yang dapat diubah menjadi *Beam Boomerang*, sedangkan dari *Shield*-nya dapat dikeluarkan capit penarik dengan kekuatan cengkeraman yang tinggi. Sosok yang disebut *"Sword Strike"* ini merupakan lawan yang seimbang bagi Blitz Gundam.

Eager for love, follow the only protection and warm.
Want to possess it dare not to say it.

And the Lord said unto him, therefore whosoever slayeth Cain, vengeance shall be taken on him sevenfold. And the Lord set a mark upon Cain, lest any finding him should kill him... ~ **Genesis**

COUNT C

Bagi penggemar Yuki Kaori, tentu tidak asing dengan manga ***Hakushaku Cain Series***. Kisah serial yang lebih beken disebut ***Count Cain Series*** ini, sekarang telah mencapai 5 bagian, yaitu ***Wasurareta Juliet***, ***Shounen no Fuka suru Oto***, ***Kafka***, ***Akai Hitsuji no Kokuin***, dan yang terbaru adalah ***God Child***, yang saat ini sudah mencapai volume 3.

Count Cain Series diterbitkan oleh Hakusensha dan diserialisasikan pada majalah *Hana to Yume*. Pertama kali diterbitkan tahun 1992, lalu sempat berhenti pada tahun 1994 karena Yuki Kaori memusatkan diri mengerjakan *Angel Sanctuary*. Terbitnya *God Child* pada tahun 2001, sungguh menghibur hati penggemar karya-karya Yuki Kaori yang sempat kehilangan serial *Angel Sanctuary*.

Meski tiap bagiannya berdiri sendiri, tapi memiliki benang merah yang kuat, dengan inti tetap menceritakan kehidupan Cain dan pertempurannya melawan Jezebel Disraeli dari kelompok Delilah. Uniknya, secara genre, ia tergolong dalam manga suspense dengan nuansa gothic yang kental, dan memiliki sedikit unsur kesadisan dalam penggambarannya. Dengan setting London pada abad 19, Count Cain banyak mengungkap kasus yang mengandung unsur penyimpangan seksual seperti *incest* dan *pedofilia*. Karenanya, bacaan ini tidak direkomendasikan untuk anak di bawah umur! Sayangnya, dengan isi yang kelam dan twisted, rasanya sukar bagi penerbit legal di sini untuk menerbitkannya tanpa ada protes dari pihak-pihak tertentu. Padahal ceritanya sendiri sangat menarik untuk diikuti. Sekedar mengurangi rasa penasaran kalian, mari sekarang kita telusuri 'lorong-lorong' gelap kota London, dan menguak 'skandal' para bangsawan pada masa itu.....

I thought no one could have saved me from the darkness...

Wasurareta Juliet

Kisah dibuka dengan ditemukannya Suzette, gadis dari keluarga bangsawan, dalam keadaan meninggal. Ariel, bocah penjaga toko bunga, membawakan bunga ke kuburan gadis bangsawan yang semasa hidupnya dia kagumi tersebut. Di kuburan, dia melihat 2 orang bertopeng sedang menggali peti mati gadis itu. Karena jeritan Ariel, 2 orang itu kabur. Tapi Ariel sempat melihat bahwa salah seorang dari mereka memiliki bola mata keemasan...

Keesokannya, terdengar kabar bahwa hantu gadis bangsawan itu muncul dan kembali ke rumahnya. Ariel mendatangi rumah gadis itu, dan bertemu Cain, saudara sepupu dari Suzette. Dan, ternyata ia memiliki bola mata keemasan seperti orang bertopeng yang dilihatnya semalam!

Apakah benar Cain pria yang dilihat Ariel semalam? Kalau ya, untuk apa ia menggali peti mati sepupunya itu? Cerita ini terinspirasi karya sastra Shakespeare, *Romeo & Juliet*. Hebatnya, Yuki-sensei berhasil membuat variasi dari cerita tersebut, dengan *ending* yang tidak kalah tragisnya!

Pada bagian *Rakuin no Bibi*, Cain diminta datang menemui pamannya, Leland Russel, yang baru mendapat surat dari Madeline [Madie], anak gadisnya yang sudah lama meninggal. Madie mengatakan dia akan datang mengunjungi ayahnya. Benar saja, Madie kemudian datang dihadapan Cain dan pamannya! Saat Cain mencoba menangkapnya, Madie melarikan diri. Cain mulai menyelidiki kematian beberapa tahun yang lalu itu. Benarkah mayat anak kecil yang ditemukan itu adalah Madie, atau justru Bibi, anak haram Leland Russel?

Dalam *Cleo Dreyfus no shi*, Cain menyelidiki kematian temannya, Cleo Dreyfus. Dia harus mengungkap cara kematian, dan mengetahui siapa pelakunya...

Shounen no Fukasuru Oto

Diawali dengan *Hanged Man*, yang mengisahkan pertemuan pertama Cain dengan adik tirinya, Maryweather. Mereka bertemu di pasar, dan Mary meramalkan dengan Tarot bahwa Cain selalu didekati oleh *God of Death*. Mary membenci keluarga Hargrieves karena mengira ibunya, Allegra Duke, dibunuh oleh keluarga itu. Benarkah keluarga Hargrieves yang membunuh Allegra? Akhirnya Mary mengetahui kebenaran yang tak terduga tentang kematian Allegra...

Kemudian, pada *Shounen no Fuka suru Oto*, diceritakan awal kisah masuknya Riff ke dalam keluarga Hargrieves. Dia sempat heran melihat Alexis yang senang mencambuk Cain dengan alasan supaya Tuhan mengampuni dosa Cain. Cain yang sedang sedih, menangis di pelukan Riff

AIN

dan menceritakan kerinduannya pada Aunt Augusta yang berada di sanatorium karena gangguan jiwa. Ditemani Riff, Cain mengunjungi Augusta. Dia heran mengapa tiba-tiba Augusta histeris melihatnya dan menyebut nama "Alexis". Augusta meloncat keluar jendela lalu meninggal di depan mata Cain. Sebelum meninggal, Augusta sempat meninggalkan pesan pada Cain, sehingga ia pun tahu kebenaran yang selama ini disembunyikan darinya. Sementara Alexis yang marah karena kematian Augusta, berusaha meracuni Cain...

Dalam bagian *Dare ga Komadori Koroshitano?*, Cain mencari teman Maryweather dengan maksud memberikan kejutan pada sang adik. Tapi dia malah terlibat dengan kasus kematian Elsie Robins, gadis umur 10 tahun, saat bermain dengan teman-temannya. Dari 3 teman Elsie Robins, 2 orang terbunuh secara kejam oleh pembunuh misterius. Johnny Boy berpikir Elsie mati karena permainan mereka. Namun Cain menemukan bukti bahwa kematian Elsie bukan karena permainan tersebut. Johnny berniat menceritakan rahasia Elsie, tiba-tiba ia ditembak dari arah kejauhan. Siapakah pembunuh Johnny Boy? Apakah sama dengan pelaku pembunuh lainnya?

Sedangkan pada bagian *Kirikizamare Taberareta Miss Puding no Higeki*, dikisahkan 11 tahun yang lalu terjadi pembunuhan mengerikan di London. Seorang anak perempuan membunuh beberapa pria dengan menggigit perut mereka. Pria-pria itu dibunuh karena telah menyekapnya dalam kurungan, mencekokinya obat, dan membiarkan dia kelaparan. Sekarang, pembunuhan itu terjadi lagi di London, dan Cain mencurigai seorang gadis yang ditemuinya di pesta sebagai pelaku pembunuhan 11 tahun yang lalu, dan mengulanginya lagi saat ini! Apakah memang gadis itu pembunuhnya? Lalu, bagaimana dengan pembunuhan 11 tahun yang lalu?

Dalam bagian *Nejireta Douwa*, muncul Andrew, saudara sepupu Cain, yang bekerja sama dengan Sabine [salah seorang pelayan] untuk mencuri benda antik milik keluarga Hargrieves. Karena dipergoki oleh Cain, mereka berdua membunuh bocah itu dan menguburkannya dibawah pohon. Ketenangan mereka terganggu karena tiba-tiba 'Cain' muncul dengan segenap luka di badannya. Kepanikan Sabine bertambah ketika 'Cain' memberitahu bahwa Andrew sudah bertunangan dan saat itu sedang menemuinya di ruang tamu. Merasa dibohongi, Sabine segera menyusul Andrew ke ruang tamu lalu membunuhnya... Jadi, apa yang terjadi dengan Cain? Apakah ia benar sudah mati?

KAFKA

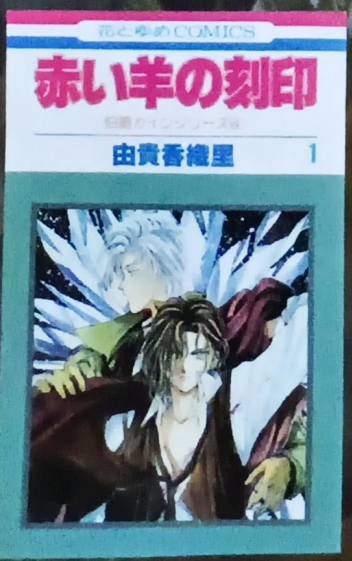
Cain yang sedang sakit diperiksa oleh Dr. Ansel Allen, temannya semasa kecil. Ia menyarankan Cain untuk beristirahat di daerah pedesaan, supaya cepat sembuh. Maryweather turut membujuk Cain untuk pergi. Dengan disertai Riff, mereka semua pergi ke ke luar kota London. Di perjalanan, Ansel memberitahukan bahwa ada kemungkinan sakit Cain

karena diracuni seseorang yang dekat dengannya.

Mereka tinggal di sebuah desa, menginap di kastil yang konon ada *vampire* yang tinggal didekat situ. Pada malam pertama, Cain mendengar suara tangisan dan bertemu seorang gadis berambut panjang di luar kastil. Setengah dari wajah gadis itu menyeramkan, bahkan dia mencoba menggigit leher Cain. Cain memukulnya dengan tongkat, lalu kembali ke kastil. Di kastil, lagi-lagi dia diserang dan digigit oleh seseorang. Sebelum pingsan, Cain sempat mencakar wajah si penyerang. Keesokan paginya, di luar kastil ditemukan mayat gadis yang diduga korban *vampire*. Yang mengejutkan adalah luka cakaran yang nampak di wajah Riff! Apa sebenarnya yang terjadi di kastil itu? Benarkah ada *vampire*? Disinilah pertama kali Jezebel Disraeli muncul...

Akai Hitsuji no Kokuin

Cain akan ditunangkan dengan Lady Emeline oleh pamannya, Uncle Neil, yang



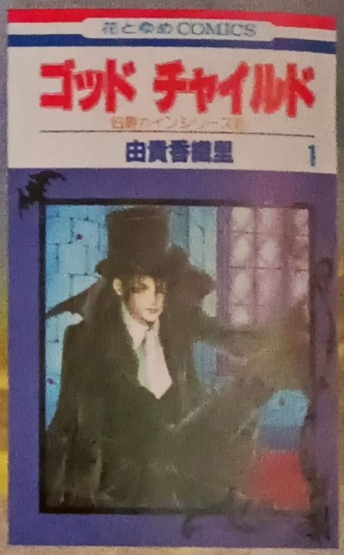
tidak mengakui Maryweather sebagai keluarga Hargrieves. Dengan membawa Maryweather, Cain mengunjungi tempat kediaman Lady Emeline. Disana Mary bertemu bahkan bersahabat dengan Gilford, kakak Emeline yang mempunyai keterbelakang mental. Dan, persahabatan mereka mengundang kecemburuan Liza, pelayan pribadi Gilford. Pada pesta pertunangan, hadir seorang peramal wanita, Merediana, yang meramal nasib para tamu. Saat membaca masa lalu Cain, peramal itu terkejut dan melepas tangan Cain. Cain menahannya dan bertanya "Siapakah kamu?". Ternyata Merediana dibawa oleh seorang pria, yang dikenali Cain sebagai Jezebel Disraeli. Cain tak menduga, kemunculan Disraeli membawanya ke dalam kasus pembunuhan ala Jack the Ripper. Disinilah Cain kehilangan gadis yang dicintainya...

Pada bagian *Kagami no naka no Elizabeth*, terdapat cerita tambahan yang didasarkan pada dongeng *Snow White*. Elizabeth Hardy sudah meninggal 1 tahun yang lalu, mempunyai surat wasiat aneh. Barang siapa pria yang mencium mayatnya dan membangkitkannya lagi, maka pria tersebut berhak mendapat kekayaan keluarga Hardy. Hanya Cain dan seorang pria bernama Rupert yang berani mengikuti ujian itu. Banyak yang terkejut saat membuka peti mati Elizabeth, karena gadis itu tampak seperti tidur saja. Cain mengetahui bahwa Madame Hardy, ibu tiri Elizabeth, terlibat dengan kematian gadis itu. Marah dengan tuduhan tersebut, Madame Hardy meninggalkan Cain, lalu menuju kamarnya dengan George Neil -- pengacara sekaligus kekasih gelapnya. Malamnya, Madame Hardy histeris ketakutan karena melihat bayangan Elizabeth di kaca. Benarkah Elizabeth bangkit dari kematian? Ada tipu daya apa dibalik semua ini ?

God Child

Mad Tea Party

Terjadi pembunuhan mengerikan di London. Ditemukan mayat gadis yang terpenggal kepalanya oleh seseorang yang dijuluki Crazy Rabbit Man. Cain ikut terlibat dalam kasus ini karena tanpa sengaja dia menyaksikan perbuatan Crazy Rabbit Man pada pesta Baron



Mayfield. Pembunuh itu membunuh teman dari Victoria, anak Baron Mayfield. Ditemukan benang merah bahwa 2 gadis korban pembunuhan Crazy Rabbit Man adalah teman Victoria yang tergabung dalam klub minum teh "*Golden Afternoon*". Dari 4 orang anggota, kini yang tersisa hanya Victoria dan sahabatnya, Alice. Cain menginap di rumah Baron Mayfield, dan menemukan hal-hal mencurigakan di rumah itu. Siapakah sebenarnya Crazy Rabbit Man, lalu apa hubungannya dengan klub minum teh "Golden Afternoon"?

The Little Crooked House

Cerita diawali kekesalan Mary pada Cain la menganggap kakaknya terlalu sibuk dan tidak perduli padanya. Ketika didengar berita bahwa guru lesnya [Mrs. Faming] menghilang. Mary mencoba menyelidiki rumah dimana Mrs. Faming terakhir terlihat. Disana Mary bertemu dengan anak gadis pemilik rumah itu, Rebecca. Rebecca adalah gadis manis yang sebelah kakinya cacat. Disini Mary mengalami kejadian menegangkan dan nyaris merenggut nyawanya! Saat itulah Mary baru mengetahui perasaan Cain yang sebenarnya terhadap dia...

Black Sheep

Kisah *flashback* saat Cain baru menjadi Count Hargrieves. Keluarga itu menerima seorang gadis Prancis sebagai pelayan. Gadis ini terlihat mendekati Riff. Cain pun seperti cemburu dengan gadis itu. Keluarga Hargrieves mempunyai suatu ruangan rahasia yang tersembunyi di balik lukisan Prince Edward di padang rumput bersama domba hitam, yang dijaga oleh patung berbaju zirah. Untuk masuk ke dalam ruang tempat penyimpanan harta warisan keluarga Hargrieves ini, mereka harus menekan gambar 'Black Sheep' pada lukisan itu.

Suatu malam Riff menerima memo dari si gadis yang memintanya datang ke bangunan tempat lukisan Prince Edward. Tak disangka Riff menemukan sang gadis sudah mati terbunuh! Riff pun menjadi tertuduh utama... Bagaimana cara Cain membuktikan bahwa bukan Riff pelakunya? Lalu siapakah pelakunya?

Scold's Bridle

Gadis-gadis bangsawan di London sedang membicarakan seorang dokter yang mampu mempercantik wajah. Maryweather mengantarkan sahabatnya yang rendah diri, Dolly Benjamin, ke dokter tersebut. Memang wajah Dolly menjadi cantik menawan, tapi apakah efek samping obat tersebut? Disini Jezebel Disraeli muncul kembali di hadapan Cain. Dibantu Riff, Cain harus berpacu dengan waktu untuk menyelamatkan Maryweather!

Butterfly's Bone

Cain bersama Mary mendapat surat undangan dari paman mereka -- Renaldo Cromwell -- berkunjung ke kediaman mereka. Begitu tiba, Cain mendapatkan banyak hal aneh disana. Rukia, anak Renaldo Cromwell, jadi aneh dan seperti lupa ingatan. Rukia adalah anak Renaldo dari istri pertama yang keturunan Jepang, mendiang Tooko. Ditambah adanya upacara rahasia pemanggilan roh yang dipimpin Dominic Kurihadoru -- spiritualis yang diundang Abigail, istri kedua Renaldo. Yang paling aneh, ternyata bukan Renaldo yang mengirim surat undangan pada mereka! Lalu, siapakah yang mengirim undangan itu? Apakah misteri yang tersembunyi dalam keluarga Cromwell? Di sini, Alexis akhirnya menampakkan dirinya pada Cain!

Bloodberry Jam

Mary diminta berpura-pura menjadi Kitty, cucu Madame Grace yang telah meninggal. Mereka bertemu dengan George, cucu Madame Grace yang merupakan *trouble maker*. Setelah terlibat pertengkaran dengan salah satu pelayan, keesokan harinya George ditemukan tewas dengan luka di belakang kepala...

Lion Emblem

Di sebuah *pub*, Cain bertemu gadis cantik dengan *make-up* tebal bernama Eliza. Setelah saling berjanji tidak akan membicarakan identitas masing-masing, mereka berdua berjalan keluar *pub*. Tiba-tiba Eliza menjerit melihat mayat seorang lelaki dan ada bekas tanda aneh di telapak tangannya. Ternyata pria itu Collin, tunangan Eliza. Siapa yang membunuh Collin? Lalu tanda apakah yang ada ditubuhnya itu?

Zigeunerweisen
Cain dan Uncle Neil mendapat kiriman aneh paket berisi tangan yang menggenggam kartu Tarot *"The Moon"* dan mengenakan sebuah cincin. Kartu itu membawa Cain ke gereja Westminter dimana Uncle Neil sedang berbincang-bincang dengan Alexis. Dia pun bertemu dengan salah satu anggota *Major Arcana*, seorang 'gadis' keturunan *gypsy* yang bersenjatakan *crossbow*. Uncle Neil pun menjelaskan asal mula Delilah pada Cain. Akhirnya Cain membulatkan tekad untuk melawan kejahatan Alexis…

Mortician's Daughter
Oscar Gabriel, sahabat Cain, menerima kiriman surat berbingkai hitam disertai kartu Tarot *Ace of Swords*. Cain membantu Oscar menyelidiki siapa yang mengirim surat itu, ditambah kenyataan ada seseorang yang mencoba membunuh Oscar! Penyelidikan membawa mereka semua menuju Marjorie Pereira, anak seorang pembuat peti mati, dan Gliford, anggota *Minor Arcana*…

The Stake
Lucinda Moran datang ke keluarga Hargrieves untuk menjadi guru bahasa Prancis Mary. Tak disangka, kemunculannya itu mengejutkan Riff. Siapakah Lucinda? Apa hubungan dia dengan masa lalu Riff? Disini kita bisa mengetahui masa lalu Riff, sebelum ia masuk ke keluarga Hargrieves…

Pada kisah *God Child* berikutnya, Cain kembali bertemu Dominic Kurehadoru dalam suatu acara. Dominic menjelaskan pada Cain mengenai apa sebenarnya Delilah secara mendalam. Bahkan dia menceritakan proses yang harus dilakukan seorang calon anggota untuk masuk dalam Delilah. Lalu ada pula kisah *flashback* Jezebel kecil saat bertemu Alexis…

And then they were none...

Cain C. Hargrieves

Pemuda berusia 17 tahun, yang menjadi kepala keluarga Hargrieves, keluarga bangsawan terkemuka di London. Ia memiliki wajah tampan dengan bola mata keemasan yang indah. Ketampanannya membuat Cain diidolai banyak gadis bangsawan di London. Ia sering membawa tongkat saat berpergian, yang berfungsi juga sebagai senjata. Dan karena menguasai ilmu racun, maka ia juga dikenal sebagai *Master of Poison*.
Keluarga Hargrieves dibilang keluarga darah terkutuk, karena Cain sendiri lahir dari hubungan *incest* Alexis dengan kakak kandungnya, Augusta. Tumbuh dalam masa kecil tanpa kasih sayang dan penuh siksaan dari Alexis, membuat Cain memiliki kepribadian yang dingin dan sinis kepada orang lain. Yang dipercayainya hanyalah Riff, tapi pertemuannya dengan Maryweather membuatnya mulai merasakan arti keluarga. Cain stress karena menyadari bahwa orang-orang yang dekat dengannya akan menjadi target pembunuhan Delilah. Karena itu dia memberanikan diri untuk melawan kejahatan ayahnya itu!
Belum diketahui apa kepanjangan huruf "C" yang merupakan nama tengah Cain, karena Yuki Kaori hanya berkata *"hi-mi-tsu"* [ra-ha-si-a], saat ditanya ^_^;

Riff

Merupakan *butler* [kepala pelayan] keluarga Hargrieves, sekaligus tangan kanan Cain. Masa lalunya pahit, dia berasal dari keluarga kaya yang mati karena kebakaran. Riff pernah mencoba bunuh diri tapi gagal. Lalu dia pun dibawa Alexis dari rumah sakit jiwa ke keluarga Hargrieves sebagai 'pengawas' Cain, sekaligus membantu Alexis saat ingin menyiksa Cain. Hanya Riff yang mengetahui adanya, dan diperbolehkan melihat luka gores di badan Cain akibat cambukan Alexis.
Loyalitasnya pada Cain tidak perlu diragukan, dibuktikan dengan berkali-kali menjadi 'tameng' bagi Cain. Bahkan saat dihadapkan pada pilihan untuk menyelamatkan Cain atau mantan tunangannya dahulu, Riff memilih menyelamatkan Cain! Kesetiaan Riff pada Cain mengundang teka teki bagi penggemar *Count Cain*. Bagaimana sih bentuk hubungan Cain-Riff yang sebenarnya? ^_^;

Maryweather Hargrieves

Lahir dari hubungan Alexis dengan pelayannya, Allegra Duke. Mary adalah gadis kecil berumur 10 tahun yang badung, pemarah, cerewet, tapi sangat menyayangi Cain. Dia menginginkan Cain selalu memperhatikannya. Gadis kecil ini selalu bertanya-tanya, apa sebenarnya yang terjadi antara kakaknya dan ayah yang tidak pernah dilihatnya.
Mary mempunyai kemampuan meramal dengan Tarot. Sebelum bertemu Cain, dia menjadi gelandangan di London. Awalnya Mary membenci keluarga Hargrieves yang dianggap sebagai penyebab kematian ibunya. Dan, karena kehadiran Mary, Cain terlihat lebih lembut dan manusiawi dibanding sebelumnya.

Dr. Jezebel Disraeli

Menyamar sebagai teman masa kecil Cain, Ansel Allen. Sebenarnya Jezebel telah menjadi anak angkat Alexis dan otomatis bergabung dengan Delilah. Jezebel dijuluki sebagai Soul Taker, bertugas menghukum anggota Delilah yang gagal melaksanakan tugas.

Jezebel membenci Cain , dia cemburu karena menurutnya Alexis lebih menyayangi Cain daripada dirinya. Kemampuannya dalam racun dan obat-obatan tidak kalah dengan Cain.

Ada dugaan bahwa Jezebel itu sebenarnya wanita, dan itu pun menjadi pembicaraan hangat di milis Earl Cain.

Alexis Hargrieves

Ayah kandung Cain, sekaligus ayah angkat Jezebel. Dia mempunyai kelakuan dan moral bejad. Alexis memperkosa kakak kandungnya, sekaligus menyebabkan kematian ayahnya sendiri. Dia suka menyiksa Cain dengan cambuk, yang dianggapnya pembawa sial dan penyebab kegilaan kakaknya. Perasaan Alexis pada anaknya pun tidak jelas, apakah dia menyayangi Cain itu atau tidak. Alexis yang dikira mati menghilang saat melompat ke laut, ternyata masih hidup. Ia menjadi ketua Delilah dan mengangkat Jezebel sebagai anaknya. Sekarang Jezebel-lah yang menjadi objek penyaluran hobinya yang aneh itu.

Alexis pernah berkata bahwa selama putranya itu hidup, maka Delilah akan selalu menerornya dan tidak akan membiarkan Cain bahagia bersama orang-orang yang disayanginya.

Augusta Hargrieves

Cain tidak mengetahui bahwa wanita yang selalu dikunjunginya secara diam-diam di sanatorium dan selalu dipanggil *"auntie"* itu adalah ibu kandungnya. Augusta menjadi gila karena ulah Alexis yang memperkosa dan menyebabkan ia melahirkan Cain. Setiap memandang bola mata keemasan Cain, ia teringat pada Alexis, dan menjadi histeris. Kesadarannya kembali saat ia sekarat, dimana ia mengingatkan Cain supaya berhati-hati pada Alexis.

Oscar Gabriel

Pertama muncul dalam *Akai Hitsuji no Kokuin*. Umurnya 20 tahun, mempunyai sifat bawel dan humoris. Oscar mengejar-ngejar Mary karena mengingatkannya pada almarhum tunangannya. Bahkan dia sudah melamar Mary pada Cain, yang tentu saja langsung ditolak mentah-mentah oleh Cain! Kalau sedang iseng, dia suka memanggil Cain dengan sebutan *Oniisama* atau *Oniichan*.

Uncle Neil

Salah seorang paman Cain. Ibunya merupakan adik kakeknya Cain. Walau terlihat keras, sebenarnya Uncle Neil tidak seburuk yang Cain kira. Uncle Neil selalu terkenang ketika Cain masih bayi sedang menangis lalu memegangi jarinya dengan mata polos. Dia sendiri dulu mencintai Augusta.

Secret Group Delilah *[Himitsu Kessha Deraira]*

Perkumpulan rahasia yang diketuai oleh Alexis Hargrieves. Delilah terlibat dalam banyak kasus kejahatan di London, dengan Alexis sebagai *mastermind*, dibantu Jezebel. Ciri khas anggota kelompok itu adalah mengenakan jubah hitam dan topeng. Sebenarnya, Delilah dibentuk oleh ayah Alexis dengan tujuan medis. Tapi setelah Alexis yang berkuasa, maka tujuannya diselewengkan.

Hirarki dalam Delilah:

Card Master : Alexis

Major Arcana : Jezebel *[Soul Taker]* - *The Death*, Ida *[Lunacy]* - *The Moon*, Dr. Celes Helena Octavia - *The Justice*, lalu Owl, seorang pria berkacamata yang selalu membawa biola dan memperhatikan setiap kejadian dari jauh. Belum diketahui dia mewakili kartu tarot apa.

Minor Arcana : Gliford/KanOkeya - *Ace of Swords*

Trump : belum diketahui siapa yang berada pada posisi ini.

Sejauh ini ada 1 orang yang menolak tawaran Alexis untuk masuk dalam *Major Arkana*, yaitu Dominic Kurehadoru - *The Magician*.

The blooded butterflies wings, unlock the Tragedy Key...

Manga-ka

Selain *Count Cain series*, Yuki Kaori pun terkenal karena mengarang manga kontroversial yang juga telah diangkat ke anime, *Angel Sanctuary* [*Tenshi Kinryouku*]. Karya-karyanya yang lain adalah *Kaine*, *Neji*, *Shounen Sanzo*,

Sareki Oukoku, dan *Zankokuna Douwa-tachi*.

Yuki Kaori terkenal di kalangan *bishounen lovers*, karena karakter cowok yang digambarnya selalu terlihat 'cantik'. Bahkan para pencinta *shounen ai* pun juga menggemari karya-karyanya. Jika diperhatikan, memang Kaori-sensei senang menyelipkan hal-hal unik pada karyanya. Sepertinya dia meneliti secara dalam tentang Inggris pada abad 18 hingga awal abad 19. Hal ini bisa dilihat dengan penggunaan sajak *Mother Goose*, lagu kanak-kanak *Black Sheep*, *Scold's Bridle*, sampai *Jack the Ripper* pada seri Count Cain.

Mangaka pencinta J-Rock ini menunjukkan perkembangan pesat gaya gambar dalam masa vakum mengerjakan *Cain* 7 tahun. Perlahan tapi pasti, dari *Wasurareta Juliet* sampai *Akai Hitsuji no Kokuin* terlihat peningkatan kualitas gambarnya. Bahkan, terlihat sangat jelas pada *God Child*. Tapi sebagian kalangan berpendapat bahwa karakterisasi yang sudah terbentuk dalam *KAFKA-Akai Hitsuji no Kokuin* justru mengalami penurunan dalam *God Child*.

Yuki Kaori juga pernah terlibat sebagai *character design* dalam *love simulation game for women*, Meine Liebe http://kishikan.net/kirameki . Karakter di *game* itu mirip dengan tokoh dalam manga-manga karyanya. Bahkan salah satu karakter dalam *game* tersebut, Ludwig, akan diangkat ke manga dan muncul di *Hana to Yume*.

Facts

Count or Earl?

Dalam komunitas pencinta *Hakushaku Cain*, terbagi 2 pendapat dalam penggunaan judulnya. Ada yang berpendapat sudah tepat menggunakan judul *Count Cain*. Sedang pihak yang lain menganggap lebih cocok menggunakan *Earl Cain* karena Cain sendiri adalah bangsa Inggris, sedang istilah *Count* itu digunakan untuk bangsawan di luar Inggris, seperti Prancis-Itali. Pada CD doramanya sendiri terdapat tulisan *Earl of Poison*. Penulis menggunakan *'Count Cain'* karena itulah judul yang lebih dikenal luas, daripada Earl Cain. Selain itu, terdapat beberapa pendapat dalam menulis nama adik perempuan Cain. Ada yang berpendapat cara menulisnya Merryweather, Marieweather, atau Marryweather. Penulis memilih menggunakan 'Maryweather' karena dalam *atogaki* di *God Child*, Yuki Kaori pernah menulis Mary secara *romaji* pada gambar gadis cilik itu.

Scold's Bridle

Pertama digunakan di Scotland, merupakan topeng dengan berbagai macam bentuk yang biasanya terbuat dari bahan metal, untuk menutup kepala dan bagian muka. Umumnya digunakan untuk 'menghukum' para wanita yang suka bergosip atau menyebarkan berita bohong dan mengganggu ketertiban. Sering para suami membawa istrinya untuk dipakaikan topeng tersebut, sampai si istri berjanji akan menghilangkan sifat buruknya.

Jack the Ripper

Jack the Ripper adalah julukan untuk pembunuh serial anonim yang menghebohkan Inggris pada abad 19. Ia membunuh korbannya dengan sadis: menggorok dan mengoyak badan korbannya. Korbannya kebanyakan adalah wanita-wanita tuna susila. Sampai saat ini belum diketahui identitas *Jack the Ripper* yang sebenarnya. Ada dugaan pelaku adalah anggota keluarga kerajaan Inggris yang menderita gangguan jiwa.

Kafka

Franz Kafka adalah sastrawan terkenal Czechoslovakia, yang dibesarkan dalam keluarga Yahudi kelas menengah di Praha, Bohemia. Dididik oleh ayah yang otoriter, membuat Franz merasa rendah diri dan mempunyai ikatan emosional antara benci-cinta pada orang tuanya. Karya-karyanya merupakan simbolisasi dari manusia modern yang penuh kekhawatiran dan luar biasa terasing dalam dunia yang kejam dan tidak ramah. Franz meminta kepada temannya supaya saat dia meninggal, tulisan-tulisannya dibakar. Untung permintaannya itu tidak dilaksanakan oleh temannya, Brod. *Count Cain-Kafka* sepertinya terinspirasi dari salah satu karyanya *"Die Verwandlung"* yang menceritakan Gregor Samza terbangun pada suatu pagi, dan mendapati dirinya berubah menjadi serangga besar.

Mother Goose

Yuki Kaori menggunakan sajak dari *Mother Goose* dalam menulis *Count Cain*. *Mother Goose* adalah kumpulan sajak kanak-kanak dari Inggris yang terkenal pada zaman dahulu. Cerita *The Little Crooked House* terinpirasi sajak *Crooked House* dari *Mother Goose*.

Incest

Hubungan seksual antara orang yang masih berhubungan darah atau *consanguineally*. Hubungan *incest* kebanyakan terjadi antara kakak-adik. Hal ini dilarang oleh agama, dan secara medis juga tidak baik, karena dikhawatirkan keturunannya bakal terkena penyakit, gangguan mental, atau cacat tubuh.

Pedofilia

Ketertarikan secara seksual pada anak kecil. Kebanyakan diderita oleh lelaki. Penyebabnya bermacam-macam, seperti ketidakmampuan berhubungan dengan lawan jenis seumur. Penderita ini biasanya mempunyai sifat rendah diri, pemalu. Ada kecenderungan penderita *pedofilia* juga melakukan *incest*.

Goodies

- CD dorama:
  a. KAFKA: Tiap CDnya bergambar Cain, dan mendapat bonus booklet 10 hlm berwarna dengan gambar-gambar menarik, juga profile Cain-Riff.
  b. Kirikizamare Taberareta Miss Puding no Higeki-Nejireta Douwa
- God Child Visual CD Book: Diberikan gratis pada pembaca yang mengirimkan kupon yang ada di *Hana to Yume* 9 tahun 2002. CD dorama ini mempunyai bentuk yang amat keren, dengan gambar-gambar Cain yang 'bertaburan' mulai dari CD Jacket, CD Case, hingga pada Cdnya! ^_^ Juga disertai *special booklet* 60 hlm yang eksklusif.
- Shitajiki / pencil board: Terdapat beberapa macam shitajiki dengan gambar menarik, misalnya Cain memeluk domba dan bergambar cover God Child vol 1, atau Cain beserta karakter-karakter dalam *Mortician's Daughter*, dibelakangnya terdapat gambar black-white Cain dan Riff.
- Note book: Selain *notebook* bergambar Cain di pelukan Riff, *Hana to Yume* pada bulan Januari 2002 juga memberikan bonus *schedule book* yang berisikan karakter-karakter dalam Count Cain.
- Phonecard
- Sarung bantal bergambar Cain memeluk Mary.

Dan masih banyak lagi merchandise lainnya.

And, that's all?

Sungguh aneh 'kan, cara manusia mewujudkan kasih sayang. Bagaimana cinta-benci bersatu di dalam hati manusia. Manusia mempunyai beribu macam cara untuk mengungkapkan kasih sayang pada sesamanya. Bahkan karena tidak mampu mengekspresikan perasaan, kadang manusia berbuat kejahatan demi orang yang disayanginya. Alexis 'tidak mampu' menyayangi Cain dengan sewajarnya, karena cintanya yang tidak sehat pada Augusta. Cain menyayangi Maryweather dengan bersikap *over protective*, sehingga Mary merasa dikekang. Lalu Riff, dia tidak pernah menunjukkan perasaan sayangnya pada Cain melalui kata-kata. Tapi hal itu bisa kita rasakan dengan melihat ekspresi dan tindakan Riff yang selalu mendampingi Cain disaat apapun. Akhirnya, menjadi hak seseorang untuk memilih cara mengungkapkan kasih sayangnya. Apakah kasih sayang posesif Jezebel adalah hal yang baik? Atau kita memilih cara Cain dan Riff? Yang jelas, 'kasih sayang' yang disampaikan dengan kekerasan tidak akan pernah 'sampai' pada orang yang dituju, selain menumbuhkan dendam semata di dalam hati...

*Reviewed by **Ryuu Nagareboshi**, with special thanks to Corky, Tyas 'Tsuzuki' Palar, IC, Pritta and Silver Wind -- for their help.*

Note:

Transcript Count Cain tersedia di http://www.geocities.com/earlcain2001/introduction.htm, bahkan terdapat milis khusus komunitas pencinta Cain di http://groups.yahoo.com/group/earlcain

LOMBA

MENGGAMBAR & MEWARNAI

KARAKTER ANIMASI TINGKAT NASIONAL

MEMPEREBUTKAN TROPHY :
- MENTERI PARIWISATA, SENI & KEBUDAYAAN
- GUBERNUR PROPINSI DKI - JAKARTA
-PARFI (PERSATUAN ARTIS FILM INDONESIA)
- UANG TUNAI & HADIAH MENARIK LAINNYA

KATEGORI LOMBA :
I. MEWARNAI UNTUK USIA 4 - 6 TAHUN
II. MENGGAMBAR KARAKTER:
A. GASA UNTUK PELAJAR SMP & SMU
B. TOKOH CIPTAAN SENDIRI
UNTUK MAHASISWA & UMUM

DIMERIAHKAN OLEH :
- DENADA TAMBUNAN (MODERATOR SEMINAR)
- KUSUMO PRIYONO (RAJA DONGENG)

LOMBA :
- JAM 08.00 WIB - SELESAI

SEMINAR GRATIS:
- JAM 13.00 WIB - SELESAI

- BIAYA LOMBA RP. 15.000,- / ORANG UNTUK TIAP KATEGORI
- PENDAFTARAN & INFO DI SEKRETARIAT SEKOLAH ANIMASI " GASA FILM & ANIMASI TV "
GEDUNG NYI AGENG SERANG LT. 6,
TLP. 021 - 5263235, 5263314 EXT: 344, FAX. 021 - 5263235

GASA

NEC
Multimedia projector
PT. NECINDO EKACENDEKIA

Annida

SAKSI

ANIMONSTER

FREE SEMINAR ANIMASI 2D NASIONAL

DENGAN PEMBICARA UTAMA :
BAPAK ANIMASI INDONESIA, M.S GUMELAR, MA

02 NOVEMBER 2002

AUDIATORIUM DINAS KEBUDAYAAN & PERMUSEUMAN DK I - JAKARTA

GEDUNG NYI AGENG SERANG, JL. RASUNA SAID, KUNINGAN - JAKARTA SELATAN

変身!

Pada Minggu, 03 Feb 2002 jam 8 pagi, sebuah seri *tokusatsu* yang baru, ***Kamen Rider Ryuki***, mulai ditayangkan di TV Asahi di Jepang, menggantikan *Kamen Rider Agito*. *Kamen Rider Ryuki* diproduksi oleh **TOEI**, yang bekerja sama dengan **Ishinomori Pro.** sebagai pemegang lisensi *Kamen Rider*. Jumlah episode untuk *Kamen Rider Ryuki* diprediksikan akan mencapai 51 episode, sama seperti *Kamen Rider Agito*, dan diperkirakan akan tamat pada Februari 2003 nanti. Selain itu, juga ada satu *movie* yang berjudul ***Kamen Rider Ryuki The Movie: Episode FINAL*** dan satu episode spesial yang berdurasi hampir satu jam yang konon merupakan *alternate world* dari TV *series*-nya. Meskipun demikian, sempat beredar pula desas-desus yang mengatakan bahwa episode spesial yang ditayangkan tanggal 19 Sept 2002 itu merupakan konklusi dari Episode FINAL.

Selain versi TV *series*, *movie* dan TV *special*, ada pula satu video spesial dari *Kamen Rider Ryuki* yang mempertemukan Ryuki dengan Agito! Di video spesial yang hanya bisa diperoleh dengan cara mengirimkan kupon dari majalah *Terebi-kun* plus uang dalam jumlah tertentu itu, kamu bisa menyaksikan Agito, Ryuki, Knight, Zolda dan Oh Jya *team-up* untuk mengalahkan Evil Burning Form Agito. Judul video itu sendiri adalah ***Hyper Battle Video: Ryuki vs Agito***.

Skenario untuk Kamen Rider Ryuki digarap oleh 2 orang penulis: **Kobayashi Yasuko** dan **Inoue Toshiki** [penulis skenario *Kamen Rider Agito*]. Untuk *Kamen Rider Ryuki*, Toshiki menulis skenario beberapa episode TV *series* plus Episode FINAL. Sedangkan Kobayashi Yasuko dulunya lebih dikenal sebagai penulis skenario seri *sentai*.

Para sutradara yang menangani *Kamen Rider Ryuki* sama dengan yang sebelum-nya menangani *Kamen Rider Agito*, diantaranya **Tazaki Ryuta** [yang juga menyutradarai *Episode FINAL*], **Nagaishi Takao**, **Ishida Hidenori** dan **Suzumura Norihiro**. Staf-staf lainnya juga kebanyakan sama dengan staf yang terlibat di *Agito*.

ALTERNATE UNIVERSE

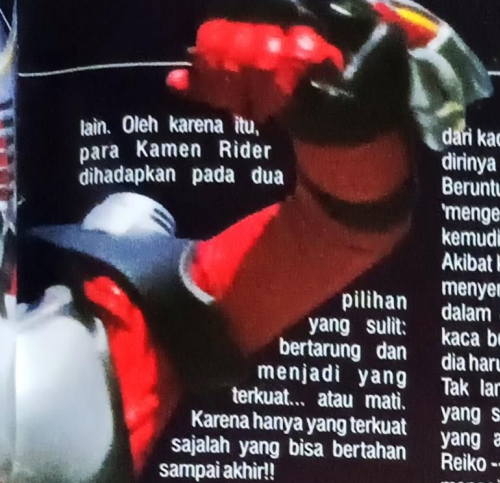
Cerita Kamen Rider Ryuki merupakan sebuah *alternate universe* dari semua seri Kamen Rider yang pernah ada. Kenapa? Karena memang konsep yang ditawarkan benar-benar berbeda dari konsep-konsep yang sudah ada selama ini. Bahkan boleh dibilang, Ryuki telah menyeleweng dari 'pakem' seri Kamen Rider yang telah ada sejak tahun 1971! Bayangkan saja, selain *mask*-nya yang sangat berbeda jauh dari yang biasa [yang selalu dilengkapi sepasang *insectoid eyes* besar], juga kali ini muncul 13 Kamen Rider yang akan saling membunuh hingga tinggal seorang yang tersisa! Artinya, tak semua Kamen Rider ini sosok yang baik. Ini merubah *image* Kamen Rider yang selama ini selalu muncul sebagai *hero*. Belum lagi bentuk dasar yang diambil oleh para Kamen Rider ini bukanlah dari serangga, melainkan hewan jenis lainnya. Semua ini menimbulkan kontroversi yang besar. Sehingga, sampai sekarang, terbentuk 3 kubu yang menanggapi kemunculan Ryuki: yang pro, yang kontra, maupun yang abstain. Tambah penasaran kan? Bagaimana sih kisah Ryuki ini sebenarnya?

Diceritakan bahwa dunia ini terbagi menjadi 2, dunia manusia tempat kita tinggal dan dunia cermin tempat para monster tinggal. Kedua dunia ini dihubungkan dengan cermin sebagai tempat keluar masuk para monster, yang bisa muncul kapan saja dan dimana saja. Namun sebenarnya, jalan keluar yang paling aman bagi mereka adalah *The Final Door*. Tapi untuk melaluinya, para monster harus mendapatkan energi kehidupan yang banyak. Cara memperoleh energi kehidupan adalah dengan cara membunuh. Maka para monster pun mendatangi dunia manusia melalui cermin, menangkapi para manusia, dan membawa mereka ke dunia cermin untuk diambil energi kehidupannya.

Akibat ulah dari para monster itu, terjadi serangkaian penculikan misterius yang tidak bisa dipecahkan polisi. Korban terus berjatuhan dan mereka umumnya menghilang tanpa jejak. Polisi berusaha menutup-nutupi kenyataan ini dari masyarakat agar tidak terjadi kepanikan. Yang bisa menghentikan aksi para monster itu tentu saja para Kamen Rider. Tiga belas orang terpilih yang mendapatkan ***Vent-Holder*** merupakan orang-orang yang bisa berubah menjadi Kamen Rider dan bisa bepergian ke dunia cermin. Merekalah harapan untuk bisa menghentikan aksi brutal para monster itu. Ke-13 orang terpilih itu akan mendapatkan pendamping yang disebut sebagai ***Advent***, yang akan mendampingi aksi mereka [biasanya berwujud hewan tertentu yang di dunia cermin termasuk kategori monster juga]. Keistimewaan *Advent* adalah mereka tidak perlu membunuh monster lain untuk mendapatkan energi kehidupan. Para Kamen Rider-lah yang akan membunuh para monster lain dan memberikan energi kehidupan kepada mereka.

Sayangnya tak semua orang yang mendapatkan *Vent-Holder* adalah orang baik-baik. Ada saja pemegang *Vent-Holder* yang ingin menjadi yang terkuat di antara semua pemegang *Vent-Holder* yang ada. Pemegang *Vent-Holder* yang memiliki motivasi seperti itu tidak akan segan-segan untuk memulai pertarungan dengan sesamanya. Menjadi yang terkuat di sini sama artinya dengan membunuh sebanyak-banyaknya. Semakin banyak yang dibunuh, monster pendamping akan semakin kuat dan akan sanggup mencapai *The Final Door*. Jika sudah mencapai *The Final Door*, apapun permintaan dari pemegang *Vent-Holder* itu akan dikabulkan oleh *Advent*-nya. Kalau sudah begini, tak ada jalan lain untuk mencapai *The Final Door* selain bertarung dengan Kamen Rider yang

仮面ライダー龍



lain. Oleh karena itu, para Kamen Rider dihadapkan pada dua pilihan yang sulit: bertarung dan menjadi yang terkuat... atau mati. Karena hanya yang terkuat sajalah yang bisa bertahan sampai akhir!!

BLANK FORM

Kido Shinji adalah seorang jurnalis junior di sebuah perusahaan penyedia layanan berita, **ORE Journal**. Sebagai junior, Shinji selalu berusaha untuk bekerja sebaik-baiknya demi menyenangkan pimpinannya, **Ohkubo Daisuke**. Sayang, kenyataannya Shinji justru selalu mengacau kerja **Momoi Reiko**, seniornya di ORE Journal. Akibatnya Reiko hampir selalu merasa kesal pada Shinji. Berulang kali Reiko meminta Shinji agar tidak mengganggu pekerjaannya, namun Shinji tetap saja datang dan 'membantu' ^_^

Reiko yang merasa kesal kepada Shinji yang telah mengganggu tugasnya kemudian menyuruh Shinji untuk menyortir data-data yang ada di komputer yang berkaitan dengan kasus orang-orang hilang yang sedang marak. Pada saat sedang menyortir data yang ada di komputer yang berkaitan dengan kasus orang-orang hilang, Shinji berhasil menemukan salah satu lokasi kejadian yang dekat dengan kantornya. Dengan penuh semangat, Shinji mendatangi apartemen tempat salah satu korban menghilang. Di sana ia menemukan sebuah benda misterius yang kelak akan dikenalnya sebagai ***Vent-Holder***.

Shinji yang tidak tahu apa-apa, memungut benda itu dan dia merasakan suatu keanehan di luar. Ketika dia membuka pintu beranda, dia melihat seekor naga merah yang terbang keluar dari kaca! Naga itu langsung mendatangi dirinya dengan maksud menyerangnya. Beruntung pada waktu itu Shinji sudah 'mengeluarkan' selembar kartu ***Seal*** yang kemudian melindunginya dari naga itu. Akibat kekuatan dari naga yang berusaha menyerangnya itu, Shinji terlempar ke dalam apartemen itu dan memecahkan kaca berandanya. Tentu saja setelah itu dia harus membayar ganti rugi... ^_^

Tak lama kemudian, masih di tempat yang sama, Shinji merasakan sesuatu yang aneh -- yang berkaitan dengan Reiko -- sehingga dia memutuskan untuk mengejarnya. Pada saat mengejar Reiko itu, dia melihat sesosok monster laba-laba yang bergerak menuju ke arah Reiko pada permukaan mobilnya.

Shinji bergegas mendekati mobil Reiko untuk memperingatkan Reiko namun sebelum sampai di mobil tersebut, seorang gadis bernama **Kanzaki Yui** menghentikan Shinji -- karena melihat Shinji membawa *Vent-Holder* -- dan bertanya apakah ia seorang Kamen Rider. Shinji sempat bingung oleh pertanyaan tersebut namun karena monster semakin dekat dengan mobil Reiko, Shinji meninggalkan Yui. Pada saat dia sudah dekat dengan mobil Reiko, tiba-tiba *Vent-Holder* yang dibawanya bersinar dan dia tersedot oleh permukaan mobil!

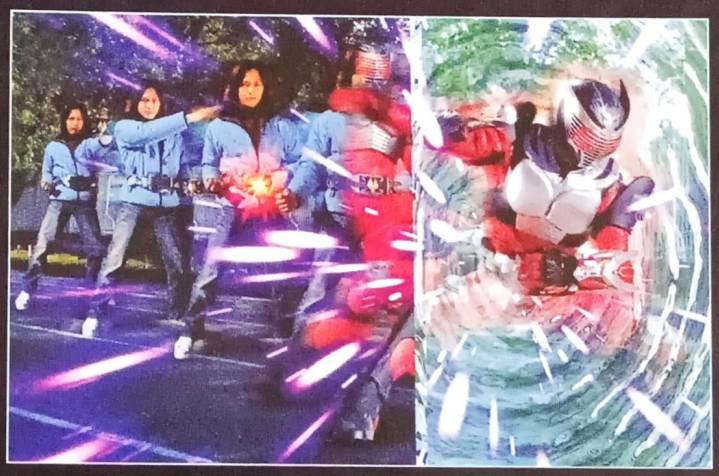
Ketika Shinji membuka matanya, dia menemukan dirinya telah berada di sebuah dunia yang berbeda. Dia bisa melihat monster dengan jelas di hadapannya, dan anehnya... segala sesuatu yang ada di dunia itu terbalik dengan apa yang ada di dunia manusia. Dan yang lebih mengejutkan lagi, dia sudah berubah wujud menjadi **Kamen Rider Ryuki Blank Form**!

Shinji yang belum pernah berhadapan dengan monster, tentu saja kabur tunggang langgang. Pada saat terdesak, datang sosok aneh yang langsung menyerang monster itu. Sosok bernama **Kamen Rider Knight** itu berhasil mengalahkan monster itu dengan bantuan seekor kelelawar raksasa berwarna gelap. Shinji baru saja akan menanyakan tentang apa yang telah terjadi, ketika naga merah yang mengincarnya muncul lagi dan menyerang mereka. Orang tak dikenal itu langsung meninggalkan Shinji dan Shinji pun terpaksa harus menghindari serangan naga merah yang sedang mengamuk itu. Akhirnya Shinji berhasil meloloskan diri dan kembali ke dunia manusia... dan langsung pingsan ^_^

Ketika siuman, Shinji kembali bertemu dengan Yui dan **Akiyama Ren**, pria yang memiliki kemampuan untuk berubah menjadi Kamen Rider Knight. Dari Yui, Shinji mendapatkan penjelasan singkat tentang dunia cermin, monster dan Kamen Rider. Yui juga bercerita bahwa kartu Seal yang dibawa Shinji bisa melindunginya dari serangan naga merah itu.

Shinji yang masih merasa *shock* karena kejadian itu kembali ke kantornya, sementara penculikan misterius kembali terjadi. Ia kemudian menyadari bahwa dirinya tak ingin penculikan misterius itu terjadi lagi..., dia tak ingin melihat ada orang yang bersedih karena kehilangan orang lain.

Ren yang juga datang ke sana, langsung bertarung dengan monster sementara Yui mengamatinya dari jauh. Shinji yang datang belakangan berkata bahwa dia ingin menjadi seperti Ren, ingin bertarung untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya. Yui berusaha agar Shinji membatalkan niatnya tersebut karena jika seseorang sudah menjadi Kamen Rider, dia tak akan pernah bisa kembali pada kehidupannya yang lama lagi... dan harus terus bertarung! Shinji yang bersikeras, langsung merobek kartu *Seal* yang menjadi pelindungnya. Melihat itu, akhirnya Yui membantunya untuk melakukan 'kontrak' dengan naga merah -- yang langsung mendatangi mereka begitu kartu *Seal* dirobek. Dengan kartu ***Contract***, akhirnya Shinji berhasil mengadakan kontrak dengan **Dragreder**... dan sejak saat itu, **Kamen Rider Ryuki** lahir! Perjuangan Shinji sebagai seorang Kamen Rider pun dimulai... dan dalam perjuangannya itu, dia akan bertemu dengan kawan dan lawan. Semuanya bertarung dengan tujuan yang berbeda demi kepentingannya masing-masing... dan hanya yang terkuat yang akan bertahan hidup sampai akhir! Siapakah Kamen Rider yang bakalan bertahan sampai akhir? Siapakah yang merupakan kawan dan siapakah lawan? Segudang pertanyaan akan muncul dan kamu akan bisa mendapatkan jawabannya jika kamu mengikuti seri *Kamen Rider Ryuki* ini sampai tuntas...



CONTRACT

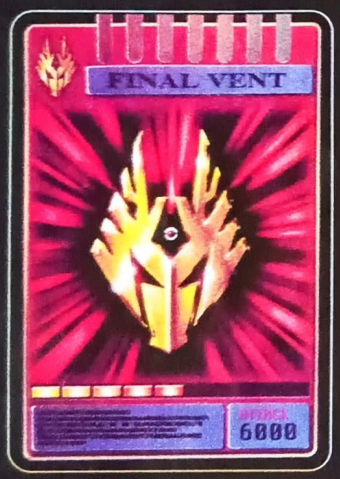
Dengan banyaknya perubahan-perubahan revolusioner yang ada di dalam *Kamen Rider Ryuki*, muncul pula banyak istilah baru. Beberapa istilah penting yang perlu diketahui antara lain adalah:

1. *Mirror World*
   Sebuah dunia yang terpisah dari dunia manusia, dimana para monster hidup. Keadaan di dunia cermin sama persis dengan dunia manusia, hanya saja serba terbalik. Para Rider biasanya bertarung di sini dan ada batasan waktu bagi para Rider untuk bertarung di sini. Batas waktu bagi para Rider untuk tetap berada di dunia cermin adalah 9 menit 55 detik. Jika melewati batas waktu, Rider bisa terkurung selamanya di dunia itu atau bahkan mati. Hal yang sama juga berlaku untuk monster, namun berlaku sebaliknya. Karenanya para Kamen Rider harus bertarung di dalam dunia cermin jika ingin memaksimalkan fungsi dari *Advent*, yang notabene adalah monster.

2. *Vent Cards*
Kartu-kartu yang dimiliki oleh para Kamen Rider, yang biasa digunakan dalam pertempuran. Hanya orang-orang yang memiliki *Vent Cards* saja yang memiliki akses ke dunia cermin. Ada banyak jenis Vent Cards dan masing-masing Rider memiliki Vent Cards-nya sendiri. Hanya ada 2 lembar Vent Cards yang mutlak sama dimiliki oleh para Rider, *Advent* dan *Final Vent*.

3. *Vent-Holder*
Merupakan tempat para Rider menyimpan Vent Cards milik mereka masing-masing. Di bagian depannya terdapat logo dari monster yang sudah melakukan kontrak dengan Rider yang bersangkutan.

4. *V-Buckle*
Bisa dikatakan kalau *V-Buckle* adalah *henshin belt* dari para Kamen Rider ini, yang juga merupakan tempat untuk meletakkan *Vent Holder* pada saat mereka berubah menjadi Kamen Rider.



5. *Kamen Rider*
Ke-13 orang yang memiliki *Vent Holder* , yang sudah melakukan kontrak dengan monster pendamping [*Advent*] dan memiliki kemampuan untuk berubah serta memiliki akses untuk bepergian ke dunia cermin. Jadi, siapa saja bisa menjadi seorang Kamen Rider, tak pandang tua-muda dan kuat-lemah seseorang.

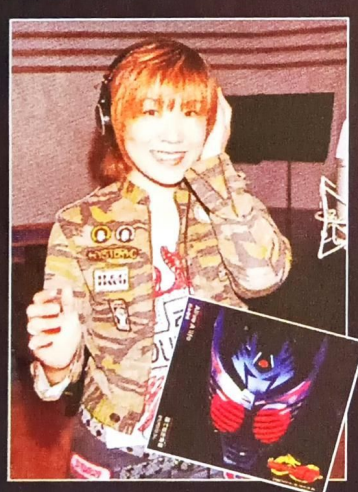
6. *Advent*
Hewan pendamping yang telah melakukan kontrak dengan para Rider. *Advent* sebenarnya termasuk ke dalam golongan monster, hanya saja kelasnya lebih 'tinggi' ketimbang monster-monster yang ditaklukkan para Rider.

7. *Visors*
Merupakan alat untuk mengaktifkan *Vent Cards*. Jika para Rider membutuhkan sesuatu, mereka tinggal memasukkan *Vent Cards* ke dalam *Visor* , dan mereka akan mendapatkan senjata dan kemampuan yang diinginkan.

8. *Rider Shooter*
Kendaraan para Rider di dunia cermin, yang semuanya memiliki desain yang serupa. Ini artinya semua Kamen Rider memiliki kendaraan yang sama, kecuali jika sudah berhasil meningkatkan kemampuan mereka.
Spesifikasi Rider Shooter adalah:
Ukuran [PxLxT]: 3.25m x 1.12m x 1.4m
Kecepatan: 930 km/jam
Rider Shooter hanya bisa digunakan di dalam dunia cermin saja, saat para Rider sudah berubah wujud.

VISOR

Opening song Kamen Rider Ryuki adalah lagu ***Alive A Life*** yang dinyanyikan oleh **Matsumoto Rika** [salah satu anggota grup **JAM Project**], yang juga dikenal sebagai penyiar radio dan *seiyuu* ternama. Lagu *Alive A Life* merupakan lagu pop dengan irama yang agak menghentak namun *easy listening*. Ini merupakan OP pertama yang dinyanyikan oleh seorang wanita dalam sejarah *Kamen Rider series* dan merupakan satu-satunya yang berhasil menembus **Oricon Chart** dan sempat duduk di posisi 10. Sedangkan *battle song*-nya adalah ***Hatena Kinochi*** yang dibawakan oleh **Kitadani Hiroshi**, yang lebih condong nge-*rock*.



Sejauh ini sudah ada 3 CD lagu Kamen Rider Ryuki yang beredar, diantaranya: *CD Kamen Rider Ryuki* yang berisi 6 buah lagu, *CD Kamen Rider Ryuki: Episode FINAL OST* yang berisi musik dan BGM dari film itu.

V-BUCKLE

Seiring dengan popularitas Kamen Rider Ryuki yang makin menanjak, para fans bisa dengan mudah menemukan barang-barang yang berkaitan dengan Kamen Rider Ryuki. Barang-barang yang sudah beredar sejauh ini antara lain adalah:

- **Buku/majalah:** *Kamen Rider Ryuki Chouzenshuu: Joukan* [berisi informasi tentang 7 Kamen Rider yang muncul di 23 episode awal], *Kamen Rider Ryuki - Naked Seven* [buku kumpulan foto dari 7 karakter Kamen Rider pertama itu], *Kamen Rider Ryuki: Another Face* [buku kumpulan foto dari 4 orang aktor yang muncul di Episode FINAL], *NewType The Live Extra: Kamen Rider Ryuki The Special* [diterbitkan dalam rangka pemutaran Kamen Rider Ryuki Special].
- **Postcard Set:** *Kamen Rider Ryuki The Movie: Episode FINAL*
- **Kamen Rider Ryuki 2003 Calendar**
- **DVD dan VHS:** *Kamen Rider Ryuki: The Making of Episode FINAL*
  Dirilis dalam format DVD dan VHS yang isinya tentang proses pembuatan Episode FINAL.
- **Game Kamen Rider Ryuki** [PsX]
- **Toys:** *Berupa set mainan Riders and Monsters, atau Visor.*

Reviewed by ***Kitaoka Ryouhei***

NEXT: THE 13 RIDERS!

Hobby

Lengkapi Koleksi Kamu .....

...dan dapatkan discount
di setiap pembeliannya

GUNDAM
VCD anime
ACTION FIGURE
Star Wars
12 inch

Pendaftaran langsung ke toko Hobby pada jam kerja

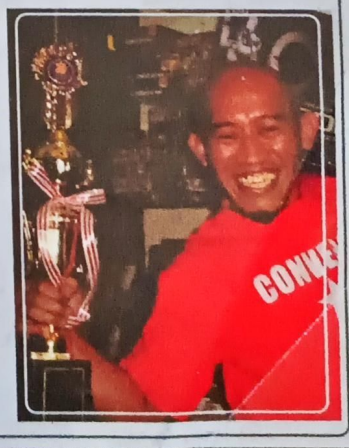
Dengan hanya menjadi anggota member kamu bisa
mendapatkan discount disetiap pembelian
GUNDAM dan VCD

Membuka kursus mengecat
bersama Kak MOMO

JUARA I LOMBA
Model Kit Gundam
Peter & Partner
2001

JUARA I LOMBA
Animachi
2002

JUARA I LOMBA
Model Kit Gundam
Peter & Partner
2002



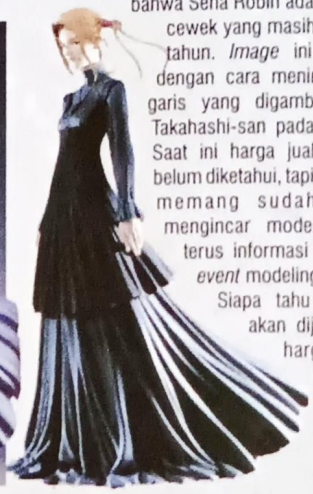
MATAAIR

Mall Taman Anggrek Lt. 3 No. 334 Jakarta Barat 11532 Telp. (021) 533 7722

SENA ROBIN

1 : 10 SCALE RESIN KIT

Satu lagi resin kit yang lahir dengan mengambil model dari salah satu tokoh anime yang sedang beken saat ini. Kali ini yang dijadikan model adalah karakter **Sena Robin**, seorang cewek yang merupakan tokoh utama dari anime ***Witch Hunter Robin***. Model ini dibuat oleh **Bunmei** yang sudah sering membuat resin kit dan sudah banyak memenangkan berbagai penghargaan serta memasarkan karyanya melalui *event* **JAF.CON**. Bunmei mengatakan model ini lahir tidak terlepas dari keahlian sang *Character Design* dari Sena Robin versi animenya ini, karena keunikan dan sifat yang terpancar dari model ini sebenarnya merupakan cerminan dari karakter yang terpancar dari animenya, dan Bunmei hanya menterjemahkannya ke dalam bentuk 3D melalui resin. *Character Designer* dari Sena Robin versi anime ini adalah **Takahashi Kumiko**, seorang animator kelahiran 1962 dan bekerja di studio animasi **Sunrise**. Takahashi-san ini juga pernah ikut serta di dalam pembuatan film movie ***Kidou Senshi Gundam III***, kemudian memulai debutnya sebagai *Character Designer* pada anime ***Urusei Yatsura ~Itsudatte My Darling~***, selanjutnya dia melanjutkan debutnya sebagai *Character Design* untuk seri anime ***Card Captor Sakura***.



Model Sena Robin yang dibuat dengan bahan resin ini digambarkan sedang memakai baju *coat* panjang berwarna hitam yang merupakan ciri khasnya, dengan lipatan-lipatan baju dari bagian atas hingga bagian bawah roknya yang dibuat sangat detail. Belahan pada rambutnya yang diikat ke samping juga dibuat dengan detail secara serius. Ekspresi dingin pada wajah dengan mata yang melirik ke samping serta sorot mata yang tajam menghiasi wajah model ini. Tidak ketinggalan beberapa helai rambut yang terurai seolah tertiup angin turut melengkapi bagian kepala model ini. Postur secara keseluruhannya dibuat sangat detail dan mampu mengeluarkan dan menggambarkan *image* bahwa Sena Robin adalah seorang cewek yang masih berusia 15 tahun. *Image* ini juga lahir dengan cara meniru *line* dan garis yang digambarkan oleh Takahashi-san pada animenya. Saat ini harga jual model ini belum diketahui, tapi kalau kamu memang sudah *pengen* mengincar model ini, ikuti terus informasi dari *event-event* modeling di Jepang. Siapa tahu model ini akan dijual dengan harga khusus pada *event* itu.

VF-0

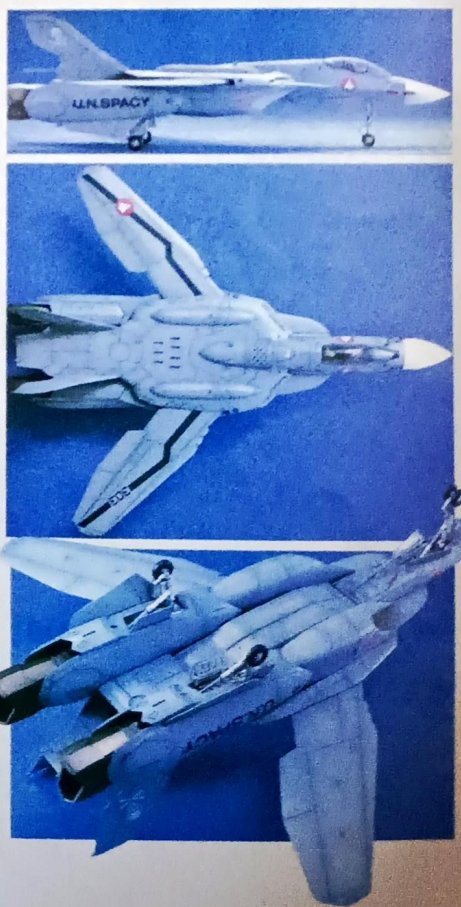
1 : 72 SCALE PLASTIC MODEL KIT

Tanggal 21 Desember 2002 terasa semakin dekat dengan terus berjalannya detik demi detik. Itu adalah sebuah hari yang ditunggu-tunggu oleh para penggemar Macross di Jepang. Mengapa? Karena pada tanggal itulah akan dirilis episode 1 dari ***Macross Zero***, yang merupakan seri terbaru Macross dalam bentuk *Original Video Animation*. Untuk menyambut hari tersebut, **Shouji Kawamori**, sang pembuat *Macross Zero* ini sudah memperlihatkan model dari **VF-0**, salah satu *mecha* yang akan muncul di dalam serial Macross terbaru tersebut berupa *plastic model kit*.

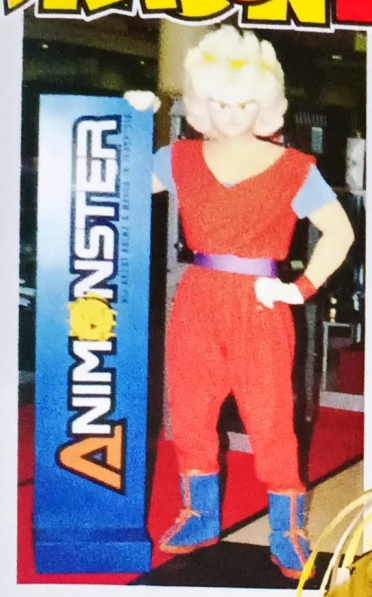
Model VF-0 yang diperlihatkan ini dibuat sangat detail seperti halnya model-model *mecha* lain di dalam serial Macross. *Mecha* dengan bentuk pesawat tempur yang sudah merupakan ciri khas dari serial Macross ini memiliki warna dasar abu-abu, dan jika dilihat secara teliti maka bentuk VF-0 ini merupakan gabungan bentuk dari **VF-1 Valkyrie** dan **YF-19**. Hal ini juga dikemukakan oleh Kawamori-san pada saat memperlihatkan model ini kepada para penggemar Macross pada acara ***MACROSS in Hobby EXPO 2002***. Beliau juga mengatakan bagi yang sudah penasaran seperti apa *mecha* yang akan muncul di dalam *Macross Zero* maka cukup lihat saja model VF-0 ini. Hanya saja model ini belum dibuat sempurna sehingga tidak dapat diubah bentuknya menjadi ***Gearwalk*** atau **Battroid**, padahal di dalam filmnya nanti, VF-0 ini dapat berubah menjadi kedua bentuk tersebut.

Model ini dilengkapi dengan detail-detail pada bagian-bagian tertentu, seperti ***Engine Block***, ***Cockpit***, ***Canopy***, ***Sub Intake***, ***Intake***, serta bagian lainnya. Mungkin istilah-istilah tadi agak asing buat kamu, tapi sebenarnya hal biasa yang ditemukan pada bagian-bagian pesawat tempur yang diproduksi di dunia nyata.

Mungkin kamu juga sudah mengetahui kalau di dalam filmnya nanti, VF-0 ini merupakan *prototype* dari semua *mecha* yang ada di dalam serial Macross, lagipula *Macross Zero* mengambil cerita sebelum serial Macross pertama yang menceritakan awal pertempuran antara manusia dengan Zentraedi. Buat yang suka banget sama Macross, pasti model dari *mecha* bersejarah dalam serial Macross ini merupakan koleksi yang menarik... Supaya lebih lengkap, jangan ketinggalan buat *ngikutin* serial *Macross Zero* nanti, saat VCD anime ini 'masuk' ke sini.



DRAGON BALL Z ACTION FIGURE



aru-baru ini diadakan telah diadakan sebuah *event* untuk mempromosikan mainan atau *action figure* ***Dragon Ball Z*** keluaran terbaru yang dibuat dan diproduksi oleh **Irwin Toy**.
Event ini diadakan di Jakarta dan Bandung. Dan untuk daerah Bandung, *event* ini mengambil tempat di Bandung Super Mall.
Action figure Dragon Ball Z yang dipromosikan ini terdiri dari berbagai item, di mana dalam setiap serinya terdapat karakter yang berbeda dengan *feature* yang berbeda pula. Di antaranya adalah seri **Energy Glow**, **Energy Blast**, **Striking Fighter Z**, dan **Model Kit**.
Dalam seri **Energy Glow**, semua *figure* dibuat dapat mengeluarkan sinar dan suara dari dalam tubuhnya yang sebagian transparan. Salah satu contoh *figure* seri Energy Glow adalah **Super Saiyan Son Goku** yang sedang berdiri pada sebuah pijakan, di mana pada pijakan tersebut terdapat sebuah tombol yang kalau kamu tekan maka *figure* tersebut akan mengeluarkan suara dan cahaya yang berkedip-kedip. Semua *figure* dalam seri **Energy Blast** dibuat sedang mengeluarkan bola sinar. Salah satunya adalah *figure* Super Saiyan Son Goku yang sedang mengeluarkan *Kamehameha*, dan bola sinar pada tiap *figure* tersebut dapat menyala kalau kamu tekan tombol yang ada pada bagian punggungnya.
Semua *figure* dalam seri **Striking Figure Z** memiliki kelebihan berupa adanya bagian yang dapat bergerak bila kamu menekan tombol yang ada pada *figure* seri ini. Salah satu contoh *figure* dalam seri ini adalah *figure* dari Son Goku yang jika kamu tekan tombolnya akan menggerakkan kedua telapak tangannya saling berdekatan seolah-olah mau mengeluarkan *Kamehameha*.
Dalam seri **Model Kit**, semua *figure*-nya masih berupa rakitan yang harus kamu rakit sendiri untuk mendapatkan sebuah *figure* yang utuh. Selain itu ada juga seri biasa yang berupa *figure* tanpa kelebihan apa-apa. Seri biasa ini juga terdiri dari berbagai seri yang dibagi berdasarkan dari cerita animenya, karenanya *figure-figure* yang dibuat berbeda untuk setiap serinya. Secara keseluruhan, *action figure* Dragon Ball Z keluaran terbaru ini memiliki detail yang cukup dan memiliki sendi pergerakan yang baik, walau tidak ditemukan banyak sendi pergerakan di setiap figure-nya.
Untuk di masa mendatang, masih ada beberapa *event* yang diadakan untuk mempromosikan *action figure* Dragon Ball Z ini. Selain itu juga akan segera dipasarkan *action figure* ***Dragon Ball*** dengan detail yang jauh lebih bagus. Semua *action figure* baru tersebut diambil dari seri *Dragon Ball* pertama, seperti Son Goku kecil, kakek Kamesenin dan Burma. Contohnya bisa kamu lihat di sini.

OTAKU TALK

Dear Animonster yang tambah OK!
Ada beberapa usul, unek-unek, dan pertanyaan nih…

1. Gimana kalo Animonz nampilin artis, manga-ka, dll, yang kira-kira udah lama malang-melintang, dengan format bersambung semacam biografi. Mulai dari bayi sampe sekarang. Misalnya Hyde dan L'Arc~en~Ciel, Izumi Sakai dan Zard, atau bisa juga tokoh baru yang fenomenal misalnya Ayumi Hamasaki, Nakata, dll. Trus kalo bisa penempatannya di tengah majalah, jadi pembaca bisa ngumpulin en ngebundel kalo udah kelar ulasannya.
2. Tampilin Hyde, dong! Plus posternya juga, yang guede, kalo bisa dengan penampilannya yang sekarang ini [blonde dan cukup macho], yah! Please… Trus lagu untuk Sing With Me-nya "Shallow Sleep", yah!
3. Aku juga request band "the FIELD OF VIEW", dong!
4. Bikin edisi sepak bola, dong. Atau minimal edisi sport!
5. Kritik Animonster vol. 41! Ada artikel "Blog it on", kan? Artikelnya sih OK, tapi gambarnya itu, lho! Ngga nyambung banget sama Animonz! Mbok ya, kalo artis kan buanyak banget artis Jepang!
6. Aku suka banget baca Otaku Talk, karena di situ terselip info-info extra yg ngga ada di rubrik lain. Tapi tulisannya kuecil-kuecil banget, yah… Aduuh… kaya'nya musti beli kaca pembesar, nih!
7. Mo nanya, kalo MTV Southeast Asia yang ada di Global TV itu emang jarang muter lagu Jepang, yah? Pernah sih aku liat PV "Sakura Drops"-nya Utada Hikaru dan "Maria"-nya Ayumi. Tapi kok ya cuma itu dan sekali itu? Aku pernah nekad minta "Shallow Sleep"-nya Hyde, tapi kaya'nya ngga bakal diputer, yah?
8. Di J-Glimpse vol. 43, yang kamu maksud Sakura pada kalimat "… Ken yang pada akhir Agustus lalu melakukan live bersama Sakura…" itu Sakura ex-drummer Laruku? Apa iya bandnya Sakura sekarang SOAP?

Makasih udah jadi majalah yang ditunggu-tunggu tiap bulannya, dan udah mo ngebaca surat ini. *Keep on!!*
Dessy <theysee@hotmail.com>

Redaksi:

1. Usulnya sih menarik, tapi perlu persiapan khusus untuk ngelaksanainnya. Lagian, kan masih banyak banget artis, seiyuu, atau mangaka yang masih ngantri buat muncul. Jadi, kayaknya kita belum bisa menuhin keinginan kamu sekarang.
2. *Wait and see*, dech! ^_^
3. Hmm.. mungkin aja sih. Tapi masih banyak band yang lebih beken kan?
4. He-eh, ntar kita siapin yach…
5. *Gomen*.. yang itu emang mepet waktu, dikejar *deadline*. Jadi ngga optimal ^_^
6. Nah, udah beli kaca pembesarnya? Kalo udah, ntar kita kecilin lagi. Hehehe..
7. Iya tuh, kita juga gregetan liatnya. Musti nyoba terus, kali yach? Ayo, jangan nyerah!
8. Yup! Itu Ken yang reunian ama Sakura [yang baru aja Zigzo-nya bubar], dan ngebentuk band baru, SOAP.

Acik… ada yang nungguin, euy! **blush**

Moshi-moshi Animonster! Gw suka banget sama Animonster edisi ke-43 dan bonusnya! Gw lagi seneng banget, akhirnya jadi juga deh gw masuk Machiko Manga School yg keren abiz!! Gw juga ada beberapa pertanyaan dan permintaan nich! Manga yang ada di MangaTalk itu apakah dijual juga di Indonesia? Kalau ada , belinya di mana sich? Makasih ya, segitu dulu deh! Bye…bye…
Tasha Almira <tasha_keren@yahoo.com>

Redaksi:

Selamet deh! Belajarnya yang serius yach! Kan mahal juga tuh… Soal manga [original] yang kamu tanyain, kamu bisa coba masuk ke **http://nasuma.cjb.net** untuk ngedapetin info lebih lengkapnya. OK?

Kapan nech edisi spesialnya?Gue dah ga sabar nech! Bahas YUGIOH donx! PLEASE!! Trus.. munculin Mai Muraki donx! Gue suka bgt ama lagunya. Oh ya.. .walaupun gue ga terlalu suka dgn edisi VOL.43 [jujur lo..!], karena covernya yg JELEK ABIS [menurut gue sech!], tapi bagus juga isi dalamnya!! Cuma gue ga suka dgn Ninja2an! Jadi kalo ada edisi khusus kayak gitu.. selipin jg crt yg agak beda ya! Spt yg romantis or yg laen lah…
Dewi Kurniaty <ch4ns3y_cute@yahoo.com.au>

Redaksi:

Sabar, bentar lagi kok ^_^ Yugioh ntar kita coba cari infonya. Mai Muraki? Kuraki, kali? Loh, kan dia udah kita munculin beberapa edisi lalu! Belon punya Animonz lengkap yach?

Hellou….Animonsta. *This is my first letter since i know u from 1st issue*. Gw bangga liat lu udah berkembang sampai saat ini. Mengingat dulu lu cuma kaya tabloid pada umumnya , cuma bahasannya pd anime dll. *To the point* yah..

1. Edisi 43 lo keren abis!! Mulai dari cover yang keliatan sederhana, tapi keren bo! Kebetulan gw penggemar berat Inoue-sensei ^o^
2. Gw setuju banget ma kenaikan harga. Yang penting kualitas tambah baik.. Okay, *promise*!
3. Gw mau coba nanggepin pertanyaan yang *say* that A-mons [slang gw untuk bilang Animonster] sll telat dalam menampilkan berita2 anime terbaru. Gw rasa A-mons emang udah mempersiapkan hal itu sebaik mungkin. Bukankah lebih baik tau agak belakangan dr majalah lain, dari pada baru tapi NGAMBANG!! Gw sih kesel kalo gitu. Sumber yang A-mons punya kurang lebih samalah dengan yang lain, tp gw yakin A-mons pasti tunggu info selengkap mungkin. *I think like that*.
4. Oh ya, tolong bahas Kamen Rider Ryuuki dan Ultraman Cosmos. Gw ngefans banget ma mereka. Selengkap mungkin yah!

Okay… *thank you*, A-mons!
Ken Q <ken_ou_gee@yahoo.com>

Redaksi:

1. Kita seneng kalo kamu pada suka ^_^ Soal tampilan cover, kita memang akan selalu memberikan perhatian lebih.
2. OK, we'll do our best!
3. Memang itu yang kita inginkan. Sedari dulu kita memang hanya ingin memberikan info terakurat dan terlengkap, untuk tiap artikel yang kita munculkan. Terutama pada OnStage.
4. Yang satu udah kita munculin, meski masih nyambung ke no depan…

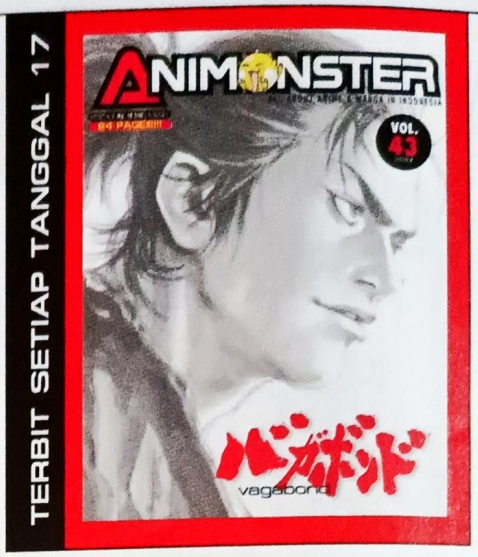
Wah, arigatou banget Animon udah ngebahas Vagabond! Jadi cover lagi! Salut deh buat Animon. Soalnya Animon *shojo* mulu sih, jadi agak malas alias ragu kalau mo beli Animon. Selain Vagabond, isi Animon bener2 *cling-cling* di mata saya! SUGOI abis! Ada Aka-Kage, Naruto, Witch Hunter Robin, Ghost In The Shell TV, Macross Zero, Ninja in Tokusatsu, Akira Kurosawa, modelling kit yg keren2 [gua suka yg Gundam di WC ^ ^]. Wah pokoknya semua yg saya suka hampir ada. Yang ngga saya baca cuman bagian2 *shojo*-nya doank ^ ^ Untung dikit tuh
Eh, kok gak ada bonus poster Vagabond-nya sih? Kapan bakal ngebahas manga Slam Dunk? Seharusnya Center Stage Animon 43 pake Kenshin versi OVA aja, lebih keren coy! Kemaren halamannya nambah ya, tapi bonusnya jadi hilang! Kok Sonny nggak ada bikin *doujinshi* di Animonster sih? Malah banyakan di GS sama Cinemags? Nah, kalo jadwal M&C-nya, kok cuma komik2 Jepang sama HK doank? Mana komik2 Eropa sama Amriknya? Wah, diskriminasi nih Animon!
Wynne Prakusya <sakuragyx@yahoo.com>

Redaksi:

Ini nanya, apa ngeborong yach? ^_^ Thanks buat support dan masukannya. Memang Animonz selama ini lebih banyak ngebahas yang shoujo, tapi itu bukan berarti kita ngga bisa ngebahas yang shonen. Udah kita buktiin kan? Nanti-nanti juga pasti bakal ada lagi edisi yang mungkin lebih banyak shonen-nya, sesuai ama tema yang kita angkat. Misalnya saat kita bahas sport. Tapi karena memang anime-manga yang ada sekarang banyak sentuhan ahoujo-nya, otomatis itu yang banyak kita munculkan. Poster Vagabond belum bisa kita kasih untuk sekarang ini. Sedangkan Slam Dunk udah muncul kok, pada Animonz edisi belasan. Kemarin ini kita memang menambah halaman, krn banyak banget yang ingin kita tampilin. Tapi karena sekarang ada bonus poster, maka jatah halamannya 'nyusut' lagi dikit ^_^ Nah, doujin-nya CaetSith muncul di sini. Puas? Kalo soal jadwal, rasanya ngga bakal muat kalo semua kita masukin, maka terpaksa kita seleksi dan utamakan yang manga.

Yo… Animonster! Gue mau bilang kalo belakangan ini lu tambah *cool* aja! Hehehe… Ok, gue mau nanya!

1. Manga Kenshin yang plesetannya *Seisouhen* itu keren n kocak banget! Kalo bisa sih bikin yang versi J-Star-nya juga…. Eh, kalo boleh, gue pengen kenalan dong ama Archie The Red Cat, bisa minta e-mail-nya?
2. Emang sih ini udah lama banget, tapi kalo gak salah waktu itu di Animoster vol. 36, Setsuna Mudou n Sara Mudou itu saudara kembar, ya? Padahal setau gue sih mereka tuh adik-kakak, tapi bukan kembar, soalnya di manga vol. 1-nya, si Setsuna pernah ngecek darah mereka, untuk memastikan kalau mereka tuh ngga ada hubungan keluarga. Kalo seandainya mereka kembar kan ngga perlu segitunya! Apa harus diragukan lagi?
3. Oh, ya, gue ada sedikit saran, nih. Kenapa gak ada bonus gantungan kunci, standing character, atau yang lainnya? Soalnya bonusnya kurang variatif tuh! Terus, kalo ngereview artikel, kok lebih banyak tulisannya daripada gambarnya? Seimbangin dong!



Maa… Udah dulu deh. Tolong dijawab ya! Jya ne!
Ichi, Bogor <bloody_kamui@yahoo.com>

Redaksi:

1. Hehe.. itu emang hasil kreativitas Archie dan teman-temannya di studio PetShop. Nah, alamat email kamu kan udah ada, biar ntar Archie yang ngehubungi kamu aja yach…
2. Mereka memang kembar, tapi udah dipisah sejak kecil. Nah, Setsuna ini kemudian ngga mau menerima kenyataan bahwa mereka sedarah, jadi ia tetap melakukan cek darah, dengan harapan bahwa hasilnya menunjukkan mereka bukan adik-kakak. Jelas?
3. Kita sih bisa aja bikin bonus sekeren apapun, tapi ntar malah ngga jadi bonus, karena pembaca harus bayar lebih untuk mendapatkan edisi tersebut! Kalo soal keseimbangan gambar dan tulisan, ntar kita perhatikan serius deh yach.

Hi Animons ^ ^ Gue punya beberapa pertanyaan + kritik.

1. Klo mao kirim gambar, diwarnain pake pulpen gel boleh ngga? Trus Klo mau ngewarnain, gambarnya boleh diwarnain sebagian ?
2. Kenapa Animonz banyak anime yang jarang gue tau? Apalagi banyak yang joroknya [GTO misalnya], kan ngga mendidik tuh!

Moga-moga Animons jadi yang terbaik.
Me and me <strimarubckm@hotmail.com>

Redaksi:

1. Maksud kita adalah agar kamu ngga cuma belajar ngegambar aja, tapi juga jadi terbiasa ngewarna! Jadi, usahakan untuk ngewarnain secara full, OK? Eh, jadi inget ama yang lagi berkutat sama cat posternya ^_^
2. Makanya kita kasih tau ^_^ Sebenernya, anime yang kita bahas itu, sebagian besar VCD nya udah banyak yang muncul di sini kok. Lho, Animonz justru sangat menghindari anime-manga yang ecchi kok! Bahkan dalam memilih gambar aja kita selalu selektif tuh! Nah, masalahnya, banyak yang cepat menuding suatu anime/manga jorok. Padahal, seperti GTO, itu adalah kisah yang punya nilai moral yang bagus. Tentu aja memang ngga diperuntukkan bagi yang masih kecil, karena mereka bakal menganggap itu hanya tontonan jorok semata. Tapi buat yang udah dewasa, pasti tahu bahwa apa yang ada di GTO jauh lebih dari sekedar 'tayangan mesum'. Kalo ngga percaya, coba deh ikuti terus kisahnya [jangan cuma merhatiin aspek gambarnya aja!], dan kamu bakal mendapatkan pesan moral di dalamnya. Sayangnya, memang penggambarannya cukup 'berani', sampai2 Elex dan M&C juga ngga berani merilisnya di sini secara legal.

Sory kalo gua langsung to the point aja ya. Gua mau nanya seputar Shinsengumi. Soalnya gua agak tertarik dengan karakter Hajime.

1. Ada gak anime yang ceritanya tentang Shinsengumi, atau dorama ttg Shinsen ini?
2. Setelah gua baca anime ttg Shinsengumi itu gua jadi agak bingung ini.sebenarnya kelompok Shinsengumi ini mendukung bakufu atau restorasi Meiji sih? Beda kelompok Shinsen dengan Ishin Choshu itu apa? Terus negara Jepang yang sekarang ini merupakan hasil dari restorasi Meiji kan? Kalo begitu restorasi Meiji itu hasil dari perjuangan Ishin Chousu dan Satsuma, atau hasil perjuangan dari bakufu dengan pertolongan Shinsen?
3. Kalo misalnya hasil dari keduanya, kok mereka perlu

berperang?[pertanyaan yang ini gua nanya karena gua lihat akhirnya Hajime kerja ama pemerintah restorasi Meiji yang dulunya dia tentang].
Hontou ni doumo arigatou gozaimasu.
Azuma, via email

Redaksi:
Berikut ini jawaban yang kita dapat dari Tyas, yang ngebahas Kaze Hikaru dan Shinsengumi kemarin…
1. Kalo anime emang jarang sekali. Mungkin Cuma RurouKen yang banyak menyinggungnya. Banyakan manganya sih. Soal dorama, coba deh kamu cari VCD Gohatto. Tapi hati-hati yach, yang ini 'yaoi-alert!'
2. Shinsengumi dan Ishin Chousu ada pada 2 pihak yang saling berlawanan. Yang satu mempertahankan Jepang berada pada sistem bakufu, yang lain ingin mendorong Jepang ke arah restorasi. Jadi, bisa disebut Jepang sekarang adalah hasil perjalanan sejarah, dimana Ishin Chousu berhasil mewujudkan restorasi itu, dan sistem bakufu hancur.
3. Ini memang unik. Hajime dikenal sebagai tokoh yang misterius dan kontroversial. Karena itulah ia berani terang-terangan beralih pihak setelah Shinsengumi bubar. Apa alasan ia melakukan itu, sampai kini tak ada yang tahu [kecuali ia sendiri]…

Moshi moshi Animonster! Sita desu.
1. Wah, asik di vol 44 ada Hikaru no Go. Gw dah nungguin tuh! Gw sempet kecele, di Gramed gw beli komik HNG, gw pikir M&C yang bikin, ternyata bukan. Padahal gw dah bersumpah gak bakal beli komik ilegal. Semoga M&C cepet nerbitin yang legal ^_^
2. Semua pada muji yah? Kok gw ngeritik, menurut gw, edisi s.CRY.ed and Argento Soma kurang bagus! Gak menarik, tapi ini cuma pendapat gw pribadi.
3. Gw mo nanya dong, Animons kan bilang, anime keren ditayangin di Jepang jam 12 malem, jam 2 pagi, apa orang Jepang itu gak sekolah, gak tidur, gak ngerjain pr? Kok bisa nonton anime jam segitu?
4. Buat otaku laen, ayo semua ngirim imel atau surat ke Elex dan M&C supaya mau nerbitin Furuba. Kita semua harus bekerja sama. dengan Animonster, kita sukseskan penerbitan Furuba legal di Indonesia. Kompak, ok!
5. Otaku laen dah pada tau ngga? Takki en Tsubasa ngeluarin album yang keren abis berjudul *Hatachi*, en V6 dah ngeluarin album *seVen*, yang juga keren aja lho! Ulas dong! *Sorry*, kepanjangan. Abis banyak sih yang ditulis. Lagi pula mail gw gak pernah dimuat. Dibaca gak sih?
Sita, Jakarta <sita_masita@yahoo.com>

Redaksi:
Setiap email yang masuk pasti kita baca kok. Moga2 ntar bisa kita jawabin semua. Selama ini emang ngga punya cukup waktu buat balesin semua. *Gomen*…
1. Wah, kamu pendukung komik legal yach? Bagus dong! Semoga aja Elex dan M&C bisa tambah giat, jadi bisa memuaskan keinginan kalian, para pendukung komik legal. Atau Megindo dan Animonster harus buka divisi komik juga, buat nerbitin manga-manga keren laennya secara legal yach? ^_^ Eh, tapi herannya kenapa malah Gramedia yang ikut jualin komik bajakan yach? Ngerasa ada yang 'lucu' dan ironis ngga sih?
2. Sah-sah aja kok, kalo ngga suka. Asal beli aja deh ^_^ Becanda dink. Kita pasti akan tetap berbuat sebaik mungkin, untuk mengakomodir semua keinginan kalian, OK?
3. Memang mereka punya gaya hidup yang beda dengan kita di sini. Dan perlu kamu tahu, bahwa tayangan anime itu sengaja disimpan pada jam 'ajaib' karena memang diperuntukkan bagi yang dewasa [ceritanya mungkin lebih complicated atau mengandung unsur ecchi]. Jadi, kebanyakan mereka sudah SMU, kuliah atau kerja, yang dianggap udah bisa ngatur waktu mereka sendiri.
4. Jangan cuma Furuba aja dong. Ayo, kita perjuangin komik legal yang bermutu di sini!
5. Some day, kita bisa aja ngebahas mereka dalam Spc Intro.

Moshi2 Animonster. Nama gw Vera. Gw mau nanya nih,langsung aja yah! :)
1. Drama cds itu artinya apa sih? Soalnya disetiap anime yg dibahas kadang2 pasti ada drama cds-nya? Seiyuu-nya kadang2 juga berbeda dgn yg di anime? Jelasin yah!
2. Pengantin Demos udah diterbitin Elex sampe nomer brp sih? Diterbitinnya belom ampe tamat kan?
Fransiska Vera <xgirl_clamp@yahoo.com>

Redaksi:
1. Pengertian yang paling gampang dimengerti adalah: drama CD itu mirip dengan kaset Sanggar Cerita yang belasan tahun lalu banyak beredar di sini. Jadi, isinya suatu cerita yang dibawakan oleh para seiyuu, disertai background musik atau sound effect yang sesuai. Kadang kisahnya bisa serupa dengan versi anime/manganya, tapi bisa juga sangat berbeda meski masih berhubungan.
2. Kalo gak salah udah nyampe 17 yach. Bener gak, Mbak Elex? Soal bakal tamat ato ngganya sih kayaknya pembaca di Jepang juga belom tau ^_^

Dearest Animonster,
Wah, poool bangeut... cover-nya Animonster makin sini makin mendekati SEMPURNA nih! Tapi jangan cover-nya aja yang bagus, komposisi untuk isinya *kudu* lebih bagus juga! Just keep your good work, othe! Oh iya...gua punya beberapa pertanyaan nich buat Animonster...
1. Sdikit usulan nich! Gimana klo ' LEARN TO TALK JAP'-nya dibuat kolom untuk tanya jawab [spt OTAKU TALK] , pasti di luaran sana masih banyak pembaca yang agak-agak ngga' ngerti dgn bahasa Jepang, jadi plizzzz... usul gua ditimbang-timbang dulu yah!
2. Minta poster LARUKUnya donch! Klo bisa yang mega poster yah, yah, yah!!
3. 'Kucing norak' itu CaetSith khan? Klo bukan berarti sapa?
Kayaknya segitu dulu , thank' s berat yah! Udah mau ngebaca, ngemuatin e-mail gua. Salam buat smuah crew Animonster,Especialnya buat Kattleen yang makin bulet bentuknya [atau malah udah udah ngga ada bentuknya ^ . ^] MORE POWER!!
<sillyspy schmo>

Redaksi:
1. Usul yang bagus. Ntar kita rundingin dulu ama sensei-nya yach.
2. He-eh, ntar kapan-kapan kita cariin gambar yang kerennya…
3. *Kattleen voice:* "Betul, emang dia yang suka disebut ama Kattleen sbg 'kucing norak banget!' itu. Abis, dianya sentimen ama Kattleen tuh, udah dibikin sengsara terus, nyedek2in rumah Kattleen, bikin gambar Kattleen jadi kayak 'bola kuning' gitu…"

Dear Animonster yang makin keren aja, gue mau nanya tentang salah satu hasil karya "NGOMIK LAGI YUK!" yang judulnya INDICATE. Ketika gue baca tuh cerita, rasanya ada yang aneh. Ternyata, setelah gue pikir, cerita itu ngopi banget sama cerita MY RAINBOW di komik PAST PROMISE karangan Calista Takarai! Cuma aja tokohnya dibalik, yang nulis komik cewek jadi cowoknya,alur cerita dipersingkat, dan situasinya lain tapi intinya sama. Kok bisa ngga kreatif gitu sih? Jadi saran gue, kalo Animonster buat lomba diliat-liat dulu ya, hasil karya yang mau dimuat. Ok deh, gitu aja ya. Thanks lho...
Nadia <snowflakes988@hotmail.com>

Redaksi:
Mungkin kebetulan bahwa semua juri ketinggalan ngebaca komik Past Promise saat itu, jadi ngga punya bahan pembanding. Itu pun kalau yang kamu katakan benar. Masalahnya, pendapat yang kamu ungkap itu kan sangat subjektif. Dan sulitnya, kita ngga mungkin baca atau nonton semua komik-anime. Bisa aja dong peserta ngambil dari komik Eropa atau yang ngga beredar di sini. Nah, jadi, kembali ke maksud kita ngadain lomba ini kan untuk mendukung perkembangan komik buatan lokal, memberikan kesempatan bagi para calon komikus muda kita. Sekarang sebenarnya terserah pada para komikus muda ini. Kalau mereka memang hanya ingin jadi komikus kacangan yang sekedar ngejiplak dari karya-karya yang udah ada [kayak sebagian sinetron kita], mereka akan selamanya jadi gitu, dan ngga akan pernah jadi komikus sejati! Dan tugas kalian, para pembaca, untuk memberikan masukan dan kritik terhadap mereka. Sedangkan hasil keputusan juri untuk lomba kali ini udah final, jadi ngga bisa diganggu gugat lagi, kecuali ada bukti yang jelas terhadap pelanggaran syaratnya. Tapi thanks banget buat masukan dan kepedulian kamu. Untuk lomba akan datang, kita berusaha memperbaiki sistem penjuriannya deh ^_^

Moshi moshi, ini surat pertamaku, tolong dijawab beberapa pertanyaanku yah! Kamu harus jawab!
1. Apa bener Hikawa Kyoko tuh udah meninggal dunia dan manganya dilanjutin sama adiknya?
2. Manga Garasu no Kamen tuh di Jepang udah tamat? Sampe nomor berapa? Kok di Indonesia belum muncul-muncul, apa bener yang ngarang udah meninggal?
Thanks yah!
Virginia Prameswari, Jakarta

Redaksi:
1. Itu gosip tuh. Beliau masih eksis kok dalam dunia manga. Cuma Kanata Kara-nya memang terhambat.
2. Belum, sama seperti di sini, baru muncul ampe jilid 41 [Bidadari Merah 8]. Miuchi-sensei masih berusaha menyelesaikan manga itu kok. Cuma karena sudah agak lanjut usia, jadi ada keterbatasan dengan fisiknya.

Hai Animonster kru,
Saya Panca (^o^) di Pancoran, Jakarta Selatan. Salam kenal semuanya untuk Animonster kru.
1. Sebenarnya Inuyasha itu di Jepangnya sendiri sudah tamat apa belom sih?
2. Apakah serial Jigoku Sensei Nube itu ditayangkan di Jepang sana pada era 80-an? Soalnya kalo dilihat lihat gambarnya buram dan kurang tipis goresan animenya.
3. Tolong dibahas donk anime Star Ocean EX dan apakah ada manganya? Kok Animonster kelihatannya jarang ngebahas anime yang berdasarkan game?
4. Yang ini soal manga, gimana kalo bisa Animonster mengulas manga2 lawas tapi bagus untuk diikuti jalan ceritanya
Sudah dulu deh, saya berharap agar Animonster dapat lebih bersaing dengan majalah lain dalam hal kualitas isi dan kertasnya.

Redaksi:
1. Belum tuh. Lagi pula kan manganya juga masih jalan…
2. Yang pasti kisah animenya dibuat berdasarkan manganya. Sedangkan manganya diterbitkan di Jepang pada tahun 1994 lalu.
3. Setahu kita sih ngga ada manganya. Lebih jelasnya, ntar kita muncul in deh, yach?
4. Bakal kok. Tungguin aja yach…

Moshi2 Animonster! to the point aja
1. Edisi "Ancient Japan" kemaren keren banget tuh boleh juga pembaharuan yang dibuat Animonster ini, tapi saya masih penasaran dengan dongeng putri-putrian di Jepang tuh seperti "Kaguya", "Hamaguri", dll moga-moga Animonster bakal membuat "Ancient Japan 2", *ganbatte ne*!
2. Kapan nih Animonster bakal ngebahas mengenai studio-studio pembuat anime yang ada di Jepang, plus bagaimana cara membuat suatu anime itu?
3. Bagaimana kalo Animonster juga membuat lomba cerita yang menarik seperti novel yang nantinya bakal dibuat komiknya sama penggambar-penggambar komik di Indonesia ini.
4. Voices of Korea and Japan itu terdiri dari siapa aja?
Thank you very much, arigatou. Once again ganbatte ne! Sayonara
Yoshia Rachman, Setra Duta A2 No. 8 <yellia@bdg.centrin.net.id>

Redaksi:
1. Boleh, tungguin aja versi ke-2nya ^_^ Masih banyak kok yang bisa kita ulas tentang itu.
2. Hmm.. pernah kepikir sih, tapi datanya belum lengkap, dan masih dipikirkan bagaimana bentuk bahasannya.
3. Kalau novel sih kayaknya susah, paling mungkin adalah lomba fanfic. Itupun sedang kita matangkan konsepnya.
4. Terdiri dari beberapa penyanyi Jepang dan Korea, antara lain Chemistry, Sowelu, Brown Eyes dan Lena Park. Kapan-kapan kita 'undang' muncul di Intro yach…

Apa kabar Animonster, gue penggemar lama majalah kesayangan kita. *To the point* aja..
1. Chobits tolong dibahas tuntas donk dari akar sampe 'usus'-nya karena Chii-chan *cute* buanget.
2. Modelling tolong diperbanyak. Gimana kalo bekerja sama dengan Anakatoys untuk membuat edisi khusus Gundam dari awal sampai akhir?
3. Buat kucing yg 'sok keren' selamat atas kedatangan anda, tapi fans setiamu pada sedih tuh gimana tanggapan kamu?
4. Buat rubrik barter-An barangnya musti original apa ngga?
Oke deh....sekian dulu...terima kasih banyak.
Kilio Nimra

Redaksi:
1. Apa sih yang ngga buat pembaca setia Animonster. Tungguin bentar lagi yach…
2. Nanti kita obrolin dulu dengan Anaka Toys deh.
3. Wah, kenapa kamu ngomong gitu ama CaetSith? Bisa dijelasin lebih rinci soal 'sedih'-nya karena apa? Dia enjoy dan baek2 aja kok di sini, malah tambah gemuk keliatannya, hehe..
4. Kita utamakan yang original. Sekali lagi, buat yang mau ikut Barter-An, kita tunggu email kamu [disertai data diri lengkap] di **barteryuk@yahoo.com**.

Untuk yang ingin ikut Barter-An, kirimkan e-mail ke: barteryuk@yahoo.com

FAN'S CLUB

Selamat yach kalian telah menjadi bagian dari monster. Bagi yang ingin bergabung silahkan kirim biodata kamu berupa: **Nama**, **Alamat**, **Tanggal lahir**, **Jenis kelamin**, serta **foto** berwarna ukuran 1/2 atau seluruh badan [apabila data tidak lengkap / tanpa foto, tidak memenuhi syarat sebagai anggota]. Ke ANIMONSTER FANS CLUB **JL. Moh. Iskat No. 15A - BANDUNG 40171**. Bagi yang merasa telah mengirimkan datanya ternyata belum nongol harap sabar yach, terkecuali data kamu tidak lengkap tolong dech dilengkapi lagi.

No : AM02.163.0747
Nama : Yudistira
Alamat : Jl. KHA Dahlan No.137 Purworejo-Kedu JaTeng 54111
Tanggal Lahir : 10-Oct-79
Jenis Kelamin : laki-laki

No : AM02.163.0751
Nama : Syarifah Tika Irmasari
Alamat : Villa Intan II blok J.XII No. 1 Klayan Cirebon 45151
Telp. : 0231-243462
Tanggal Lahir : 24-Jan-87
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0755
Nama : Yufti Dwi Andiani
Alamat : Komp. Pondok Mutiara III/2 03/23 Jl. Pesantren Cibabar-Cimahi Utara Bandung 40513
Tanggal Lahir : 14-Aug-87
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0748
Nama : Michael Chrisyanto
Alamat : Vila Melati Mas blok I11 No.11 Jl. Alamanda XI Tangerang 15310
Tanggal Lahir : 13-Dec-87
Jenis Kelamin : laki-laki

No : AM02.163.0752
Nama : Lilis Ismawati
Alamat : Jl. Cendrawasih No. 26 Komp. KS Cilegon 42435
Telp. : 0254-388481
Tanggal Lahir : 18-Sep-84
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0756
Nama : Herlina Christine
Alamat : Perumahan Taman Surya III blok. J-1 No.39 Cengkareng Jakbar 11830
Telp. : 9224083/5407274
Tanggal Lahir : 22-Oct-84
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0749
Nama : Anastasia
Alamat : Jl. Kolintang 2 No. 262 Depok 2 Tengah-Kodya Depok 16411
Tanggal Lahir : 13-Aug-84
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0753
Nama : Santy Herdiana
Alamat : Jl. Puskesmas Cimanggis RT.005/02 No. 33 Kel. Curug Cimanggis-Depok 16953
Tanggal Lahir : 13-Nov-83
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0757
Nama : Renny WS
Alamat : Jl. A. Yani Km. 5.5 No. 7 RT.1 Banjarmasin 70249 Kalsel
Tanggal Lahir : 12-Sep-86
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0750
Nama : Pangesti Ina Dewi
Alamat : Mojosari Gg. IV No. 53 Mojokerto 61382 Jatim
Telp : 0321-591947
Tanggal Lahir : 1-Apr-86
Jenis Kelamin : perempuan

No : AM02.163.0754
Nama : Henky Candra Kurniawan
Alamat : Jl. Panjalu No. 25 Perum. GG. Permai Kediri Jatim 64121
Telp. : 0354-681349
Tanggal Lahir : 1-Apr-84
Jenis Kelamin : laki-laki

No : AM02.163.0758
Nama : Lyshe Windy
Alamat : Jl. Jembatan Besi Jaya I No. 11 RT.7/3 Jakbar 11320
Telp. : 021-6399357
Tanggal Lahir : 2-Feb-87
Jenis Kelamin : perempuan

FAN'S ART

Buat para monster, yang ingin ikut meramaikan ajang Fan's Art ini, silakan mengirimkan gambar karya kamu ke **Redaksi Animonster** [Rubrik Fan's Art], **JL. Moh. Iskat No. 15A - BANDUNG 40171.**

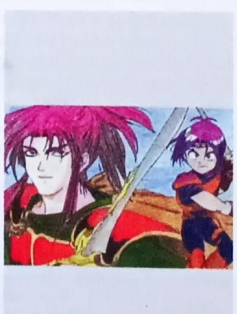
Syaratnya: 1. Gunakan kertas ukuran A4; **2.** Setiap gambar diwarna, namun TIDAK menggunakan crayon; **3.** Setiap gambar akan melalui proses seleksi, yang memenuhi syarat akan kami tampilkan

Dan, setiap **4 volume** majalah ini, dari gambar yang dimuat akan dipilih Best Fan's Art. Bagi kamu yang gambarnya terpilih sebagai yang terbaik, Animonster menyediakan kenang-kenangan menarik. Terimakasih untuk partisipasinya.

Winzaldi Nirmansyah
Jl. Sanjadi Blok 12 No. 152
Bandung 40151

Vicky Agustini
Komp. Purikartika Blok AC 1
Ciledug Tangerang 15152

Yunita
Jl. Manukan Tama 45M/ No. 2
Surabaya 60185



Diana
Jl. Jatiluhur 110 Jatiwaringin Antilope
Pondok Gede - Bekasi 17411

Faried Zaidane F
Jl. Raya Sindang Barang No. 412
Bogor 16610

Mia
Jl. Pasir Parupuk Tabing Blok J No. 11
Tabing Padang 25171

Hayyu
Jl. Beringin K-75 Perum Berkoh Indah
Purwokerto 53146

Hany Mawardah
Komp. Bangun Reksa Asri No. A5
Balikpapan 76125

Lia
Jl. Flamboyan Blok CC/17
Jakarta 14230

Nunik Triwahyuni
Jl. SMK Mandiri Kampung Mangga No. 63
Depok I 16431

Christine H
Jl. Babakan Jati No. 2
Bandung 40275

Prihatini
Jl. Cempaka Putih Timur
Jakarta 10510

BEST 20 CHARACTERS

SOURCE
ANIMAGE ON SEP 2002

Persaingan yang ketat dalam deretan 20 karakter jawara ini dibuktikan dengan 2 keadaan: 5 karakter hanya bisa bertahan pada posisinya, sedangkan penambahan jumlah suara tak menjamin naiknya [atau bahkan bertahannya] posisi sebuah karakter. Ini terjadi pada Jing dan Echizen Ryôma, yang meskipun masing-masing bertambah jumlah pemilihnya, tapi tetap saja harus turun peringkat!
Pada bulan ini, terdapat 5 pendatang baru, termasuk Seisshoumaru yang sebenarnya 'muka lama'. Sedangkan dijajaran atas, Chii belum juga mau lengser, membuat Inu Yasha terhenti hanya pada peringkat 2, meski ia telah berhasil menjungkirkan Misha yang sebulan lalu merebut posisinya.
Bagaimana dengan bulan depan? Apakah Chii akan terkalahkan, atau masih tetap bertahan untuk kesekian kalinya? Jika bisa, berarti *persocon* CLAMP ini telah berjaya untuk 5 bulan berturut-turut!

1 Chii
[Chobits]
386 suara [tetap]

2 Inu Yasha
[Inu Yasha]
238 suara [naik dari peringkat 4]

3 Kinomoto Sakura
[Card Captor Sakura]
229 suara [tetap]

4 Misha
[Pitaten]
182 suara [turun dari peringkat 2]

5 Sakuraba Rei
[Ai Yori Aoshi]
181 suara [tetap]

6 Osaka
[Azumanga Daioh]
177 suara [tetap]

7 Kausicaa
[Kaze no Tani no Kausicaa]
127 suara [naik dari peringkat 10]

8 Jing
[Ôdoorobou Jing]
176 suara [turun dari peringkat 7]

9 Genjo Sanzo
[Gensomaden Saiyuuki]
162 suara [naik dari peringkat 12]

10 Seisshoumaru
[Inu Yasha]
127 suara [pendatang baru]

11 Asakura Yoh
[Shaman King]
120 suara [tetap]

12 Edogawa Conan
[Meitantei Conan]
112 suara [naik dari peringkat 20]

13 Echizen Ryôma
[Tennis no Ohjisama]
96 suara [naik dari peringkat 18]

14 Rufui
[One Piece]
94 suara [pendatang baru]

15 Honda Tohru
[Fruits Basket]
139 suara [naik dari peringkat 20]

16 Chise
[Saishu Heiki Kanojo]
87 suara [pendatang baru]

17 Auri
[Kidou Senkan Nadesico]
84 suara [turun dari peringkat 9]

18 Kikumaru Eiji
[Tennis no Ohjisama]
83 suara [turun dari peringkat 16]

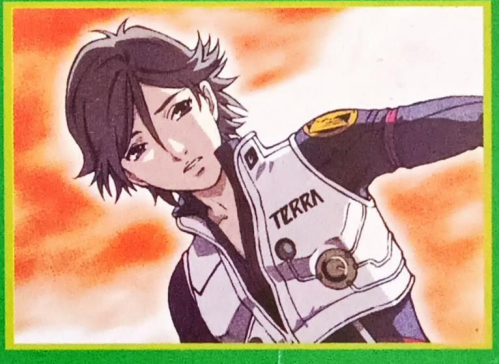
19 Sakaki
[Azumanga Daioh]
83 suara [naik dari peringkat 21]

20 Hao
[Shaman King]
79 suara [pendatang baru]

TOP 10 ANIME

Top Ten Anime [Sale-Rental]

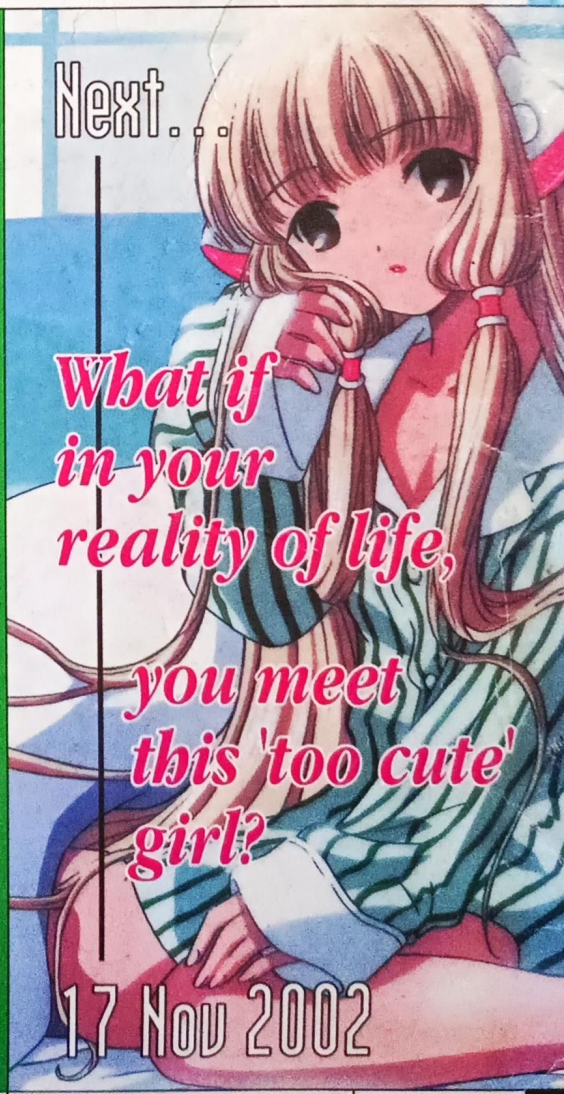
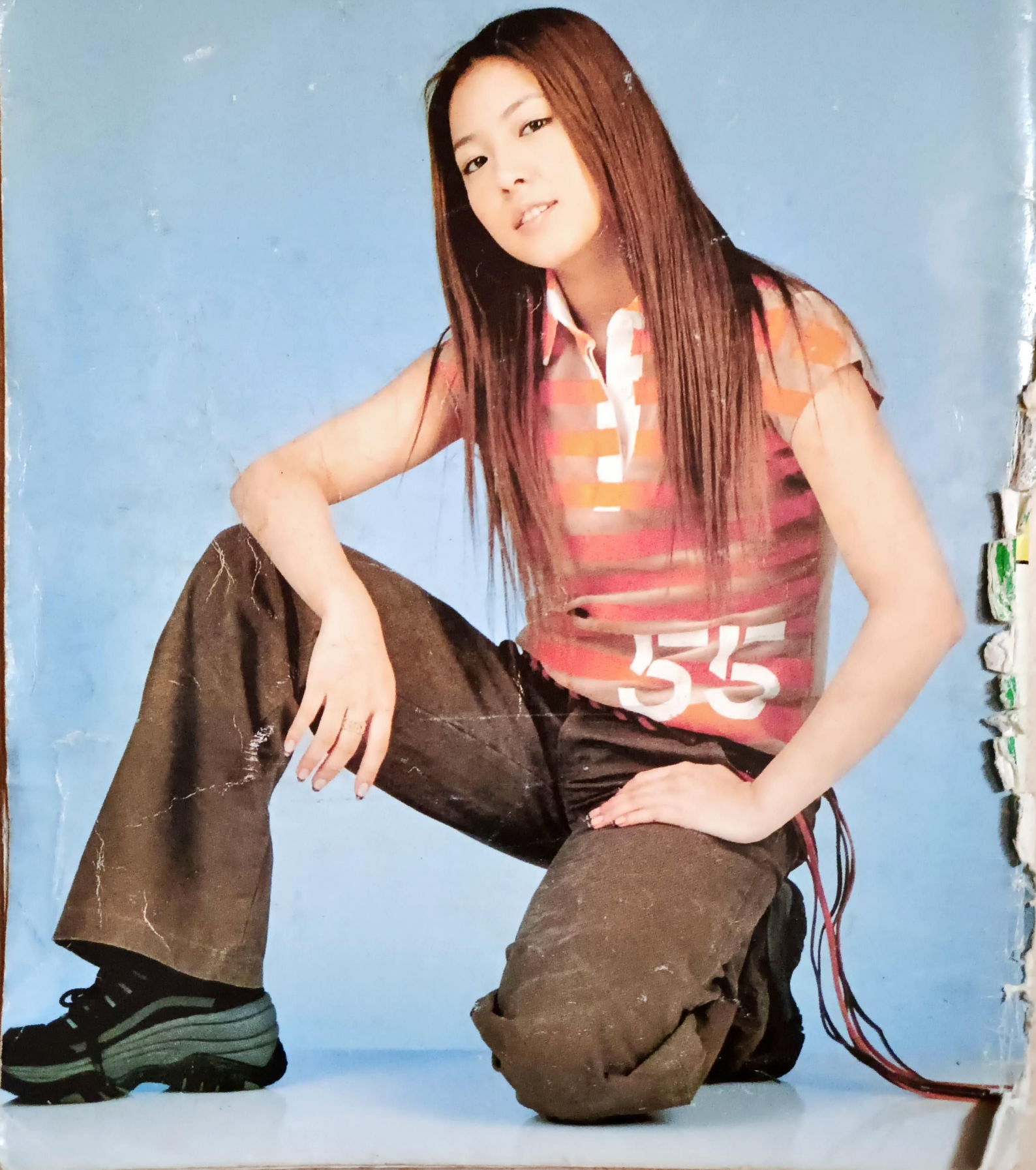
1. Chobits
2. fullmetal.panic!
3. RahXephon
4. Fruits Basket
5. Witch Hunter Robin
6. X TV series
7. Gravitation
8. Hellsing
9. Hikaru no GO
10. Tennis no Oujisama



Bulan ini ternyata ***Chii*** berhasil mempertahankan pesonanya dan menggeser fullmetal.panic untuk kembali merebut posisi puncak kategori sale-rental, walaupun belum bisa mengalahkan ketangguhan ***RahXepon*** untuk *top downloaded anime*.
Download area diramaikan dengan beberapa pendatang baru seperti ***Princess Tutu*** dan ***Megami Kohousei OVA: Special Curriculum*** yang masih fresh dan berhasil mendepak ***Hikaru No Go*** serta ***Tennis no Oujisama*** keluar jajaran top 10 ini.
Witch Hunter Robin terbukti mulai dicari oleh pecinta anime, berada satu peringkat di atas ***X~Tv Series*** yang mulai merosot di kategori sale-rental. Apakah anime-anime lama bisa terus bersaing dengan pendatang baru? Kita lihat saja bulan depan...

Top Ten Downloaded Anime

1. RahXephon
2. Chobits
3. Witch Hunter Robin
4. Saishu Heiki Kanojo
5. G-On Riders
6. Princess Tutu
7. Samurai Deeper KYO
8. Megami Kohousei OVA
9. Dragon Drive
10. Juuni Kokki



ANIMONSTER
ALL ABOUT ANIME & MANGA IN INDONESIA